

NUMERO DOUBLE
240 P.
CONSOLE

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLE

CLAIRE VOUS LES SOUHAITE LONGUES ET VOLUPTUEUSES

DOSSIER

RESIDENT EVIL

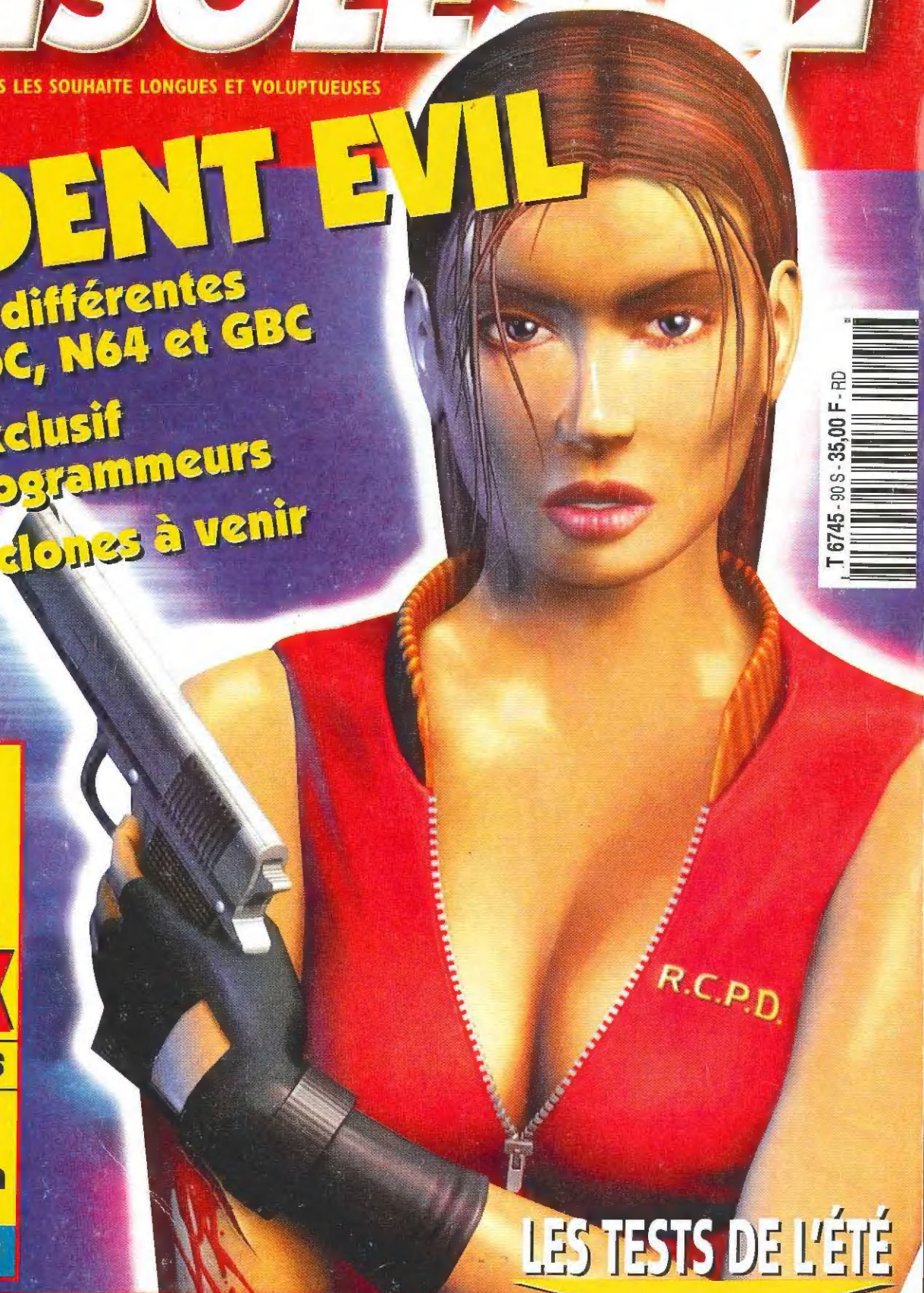
- 4 versions différentes sur PS, DC, N64 et GBC
- Entretien exclusif avec les programmeurs
- Et tous les clones à venir



CADOX

Les soluces complètes

- Silent Hill
 - Syphon Filter
- + 8 jaquettes tips



T 6745 - 90 S - 35,00 F - RD

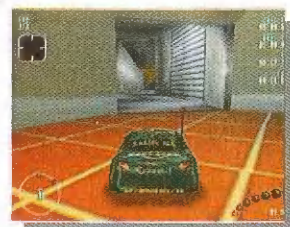


LES TESTS DE L'ÉTÉ



■ V-RALLY2
■ APE ESCAPE
■ STAR WARS...

RE-VOLT™



En effet
Que la
soit au
Car vou
en avo
durant
tout l'é
Les jeu
arrivent
en nom
et sur t
les supp
Durant
les Gran
Vacance
(© Maît

*2,23 Fr/mn



QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS

En effet...
Que la Force
soit avec vous !
Car vous allez
en avoir besoin
durant
tout l'été.

Les jeux
arrivent
en nombre
et sur tous
les supports !
Durant
les Grandes
Vacances, tu joueras
(© Maître Yoda, 2078).

APPE ESCAPE



Je ne veux plus revenir sur les divagations des Familles de France car je pense que la presse spécialisée (consoles et micro) leur accorde trop d'importance, comme si elle avait besoin de se justifier. Cette attaque contre les jeux vidéo n'est pas la première et ne sera sans doute pas la dernière.

Mais si les journalistes peuvent se permettre d'ignorer les censeurs, le Sell (le syndicat des éditeurs) est obligé de réagir à ces attaques. Dans le souci (compréhensible) de ménager la distribution, le Sell a pris la décision d'imprimer sur les jaquettes des jeux des recommandations du type : "interdit aux moins de 18 ans", "déconseillé aux moins de 12 ans", "pour tous publics", etc. C'est tout à fait son droit et cela ne nous regarde pas, comme dirait l'autre ! Mais voilà que le Sell nous demande de faire figurer ces mentions dans nos tests. Tu le crois, ça ?

Il n'est pas question de cautionner une classification qui nous semble sans fondement. Nous consacrons donc la couverture de ce numéro à Resident Evil, que nous recommandons à tous les joueurs, quel que soit leur âge ! Notre position est claire et nous ne reviendrons plus sur ce sujet qui ne mérite pas que l'on s'y attarde plus longtemps. Longue vie aux jeux gore !

Alain Huyghues-Lacour

© et TM 1989, Lucasfilm, Ltd. All rights reserved. Used under authorization.

EN JUILLET-AOÛT, PROUT !

PREVIEWS

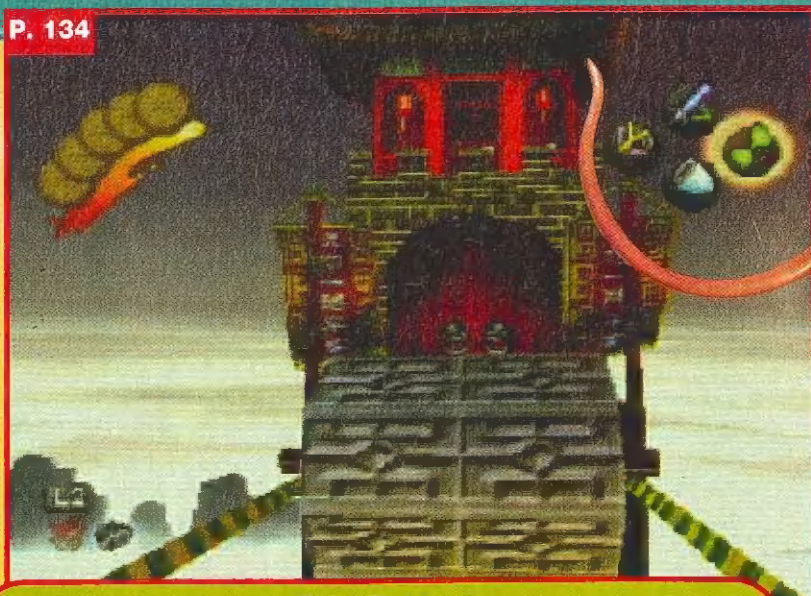
Airforce Delta	DC	38
Alone in the Dark	PS/DC	66
Brasil V-Soccer	PS	60
Brave Fire Fighters	Arcade	37
Castrol Honda Superbike	PS	54
Championship Motocross	PS	59
Colony Wars 3	PS	74
Danger Girl	PS	76
Dead or Alive 2	Arcade	68
Destruction Derby 3	PS	75
Dawprism	PS	33
Dino Crisis	PS	18
Eagle One	PS	62
Ecco the Dolphin	DC	57
Fi World Grand Prix 2	N64	54
F-355 Challenge	Arcade	34
Fighting Force 2	PS	65
Formula One 99	PS	55
Gekido	PS	65
Guitar Freaks	PS	40
Hot Wheels	PS/N64	58
Jade Cocoon	PS	60
Kingsley	PS	75
Kirby 64	N64	72
Koby Bryant in NBA Courtside 2	N64	60
Konami Rally	PS	63
La Guerre des Mondes	PS	75
Langrisser Millennium	DC	52
MDK 2	DC	62
Monster Truck Madness	N64	59
Onimusha	PS	64
Psychic Force 2	PS	46
Rallymasters	PS	63
Red Dog	DC	66
Resident Evil 2	N64	92
Resident Evil 3	PS	90
Resident Evil Code Veronica	DC	94
Resident Evil	GBC	96
Rollcage Extreme	PS	69
Slave Zero	DC	57
Sled Storm	PS	69
Soul Fighter	DC	77
Soulcalibur	DC	42
Street Fighter Zero 3	DC	30
Supreme Snowboarding	DC	64
Tekken Tag Tournament	Arcade	14
Tenchu 2	PS	58
The Misadventures of Tron Bonne	PS	58
Thrill Kill	PS	82
To Shin Den Subaru	PS	44
Tombi 2	PS	72
U.E.F.A. Striker	PS	86
Urban Chaos	PS	68
Valken 2	PS	48
Vandal Hearts 2	PS	22
Vigilante 8 Second Offense	DC	57
Warpath : Jurassic Park	PS	66
Wildwaters	N64	59
Xceleration	DC	72

TESTS

En vert, les Megahits.
En jaune, les Consoles d'or.

360°	PS	164
Ace Combat 3	PS	132
Ape Escape	PS	134
Attack of the Saucerman	PS	164
Bugs Bunny	PS	168
Capcom Generations	PS	156
Chocho Racing	PS	151
Croc 2	PS	146
Elemental Gimmick Gear	DC	158
Fighting Force 2	PS	150
Gungage	DC	150
Hard Edge	PS	155
Legend of Kardia	PS	124
Lunar 2	PS	122
Macross	PS	156
Metal Slug X	PS	156
Omega Boost	PS	152
Pool Palace	PS	158
Quake II	PS	150
Rampage 2 : Universal Tour	N64	164
Shangai True Valor	PS	164
Silent Hill	PS	150
Star Wars Episode I Racer	N64	154
Super Mario Bros. Deluxe	GBC	162
Superman	N64	160
Syphon Filter	PS	168
V-Rally 2	PS	164
Virus	PS	164

P. 134



Ape Escape

La Playstation se dote, à n'en pas douter, du meilleur jeu de plates-formes/action du moment sur 32 bits. Trop chanmaillé ! (© Switch, 1998).



Ce numéro de Consoles+ comporte un supplément gratuit "Spécial Solutions" de 36 pages et huit jaquettes tips qui ne peut être vendu séparément et surtout pas à la sauvette dans le métro.

JAPON

9

Notre correspondant au Japon nous tient au courant des dernières révélations sur la nouvelle Nintendo, ainsi que sur l'ensemble des nouveaux jeux à sortir dans l'archipel.

NEWS

53

23 pages de news, Consoles+ ne fait pas les choses à moitié ! De quoi passer l'été à l'abri des mauvaises surprises.

WIP

86

Avec l'Euro 2000 qui approche, nous vous proposons un reportage sur le prochain jeu d'Infogrames : U.E.F.A. Striker.

DOSSIER

89

Ca va saigner : Resident Evil 3 sur Playstation, le 2 sur Nintendo 64, le 1er sur GBC, et Code Veronica sur Dreamcast. Nous vous proposons aussi un aperçu des meilleurs futurs clones de ce jeu.

P. 138

WIP-1
15700
2:56

Capcom prop
Commando
Les n

TESTS

La vague de cha
sur nos consoles
vous à passer un

SORTIES

Croc 2 va-t-il hap
Escape, ou Ape v
Croc 2 ? Faut voir

SPEEDY

Les tests les plus
plus expéditifs de

TIPS

Avant d'aller surfe
vous livre une bon
de tips bien frais.

Ce numéro de Cons

Dossier Resident Evil.
Avec l'arrivée de quatre nouveaux
épisodes sur Playstation,
Dreamcast, Nintendo 64 et
Game Boy Color, il était
temps de faire un dossier sur
ce jeu mythique.
C'est chose faite.
Non mais je rêve,
hi ! hi ! hi !
(© Gia, 1996).

P. 89

P. 22



Vandal Hearts 2

Le retour de l'un des meilleurs jeux de stratégie
"Tactics" en temps réel ! VH se dote d'une suite
fort impressionnante. J'ai perdu 4 kilos
en arrêtant le Coca (© Niiico, 1999).

P. 138



Capcom Generations

Capcom propose une compil' de ses meilleurs titres sur 4 CD :
Commando, Ghosts'n Goblins, 1943... Le tout à prix d'ami.
Les musiques sont honnêtes (© Panda, 1999).



P. 114

Star Wars : Episode I - Racer.
Adaptée d'une séquence phare
du film, cette simulation de course va
vous en mettre plein la vue.
Tu le crois, ça ? (© A.H.L., 1976).

86

0 qui approche,
osons un
prochain jeu
J.E.F.A. Striker.

89

Resident Evil 3
le 2 sur
1er sur GBC, et
sur Dreamcast.
osons aussi
meilleurs futurs
u.

E PARTNER,
LITE, SCORE
Goo, Kal's Photo
DIA.
tte nana) et David
il et à Société Web.

TESTS

99

La vague de chaleur débarque
sur nos consoles. Préparez-
vous à passer un été de folie !

SORTIES

160

Croc 2 va-t-il happer Ape
Escape, ou Ape va-t-il croquer
Croc 2 ? Faut voir...

SPEEDY

164

Les tests les plus courts et les
plus expéditifs de la profession.

TIPS

171

Avant d'aller surfer, Switch
vous livre une bonne dose
de tips bien frais.

TROMBINOSCOPE

186

Tout ce que vous avez toujours
voulu savoir sur l'emploi du
temps du Panda sans jamais
oser le demander. Honnête !

COURRIER

188

Une analyse très poussée
du courrier des lecteurs et une
profonde étude sur les hôtesse
des salons signée Bomboy.

RÉFÉRENCES

166

SORTIES

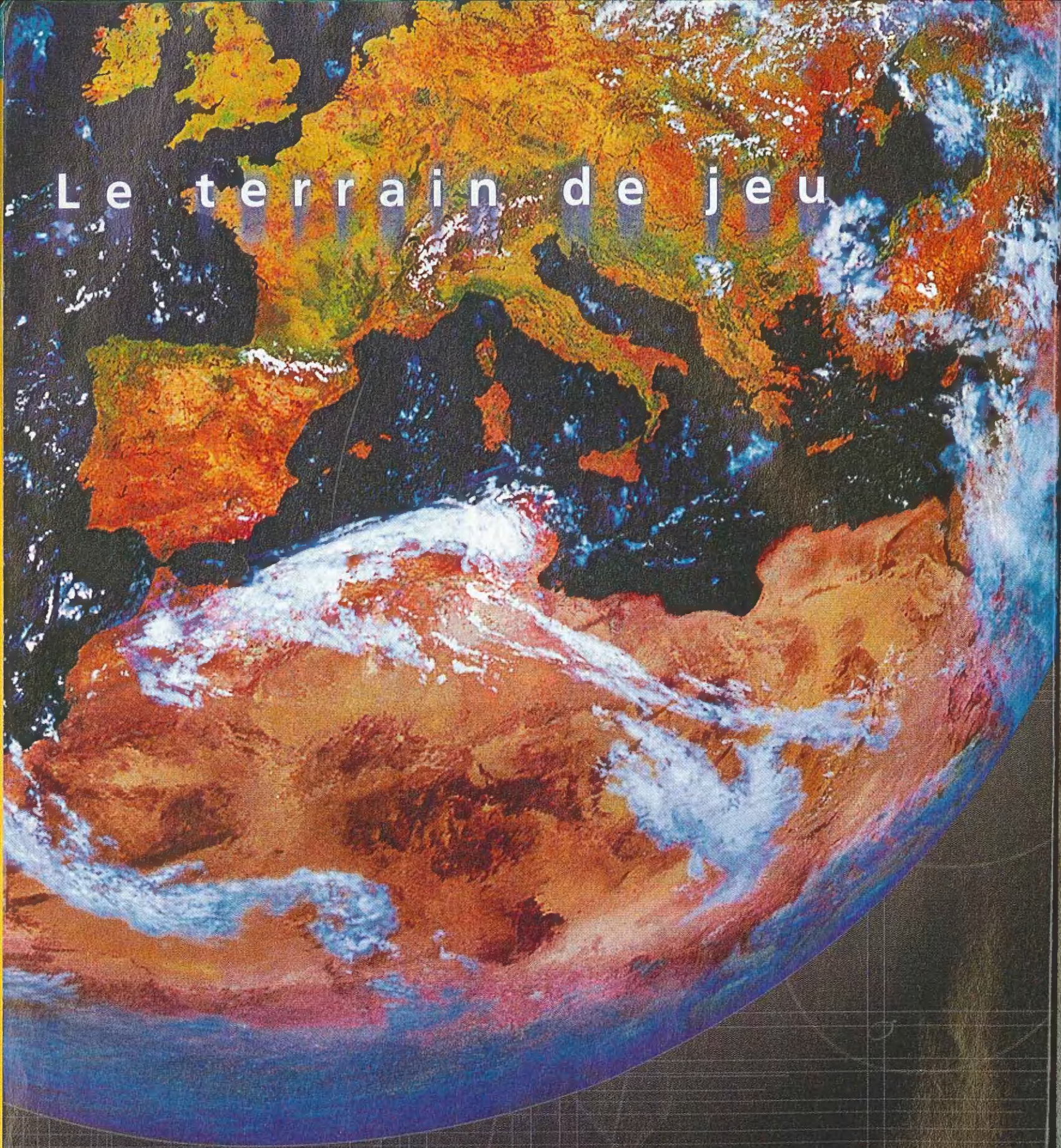
170

FREE SHOP

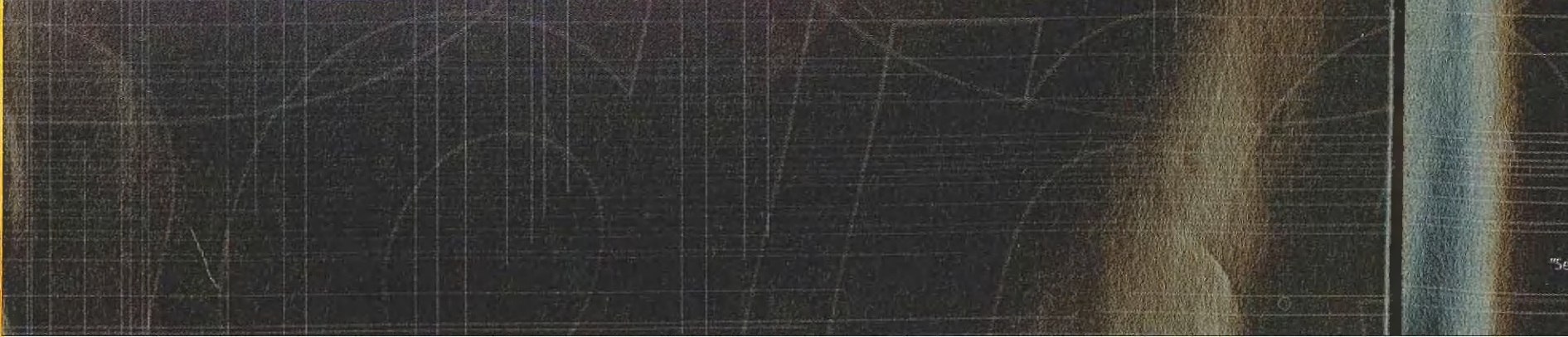
180

LA HOTLINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type trop pas bildé, s'occupe de vous chaque jour de la
semaine sur Minitel. Présent en fin de journée (c'est le moment où il est
le mieux réveillé) mais également chaque mercredi après-midi, de 14h à
18h, il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions et
attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges
informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la
rédac, l'état de santé du Panda qui se détériore de jour en jour, quelques
recettes de gâteaux faciles à réaliser ainsi que des news récentes.



Le terrain de jeu



Son adresse :
www.dreamcast-europe.com



Dreamcast™

"Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Ma femme préfère les
petites voitures.

Mes enfants adorent
les coupés.

Moi je ne jure que par
les monospaces.

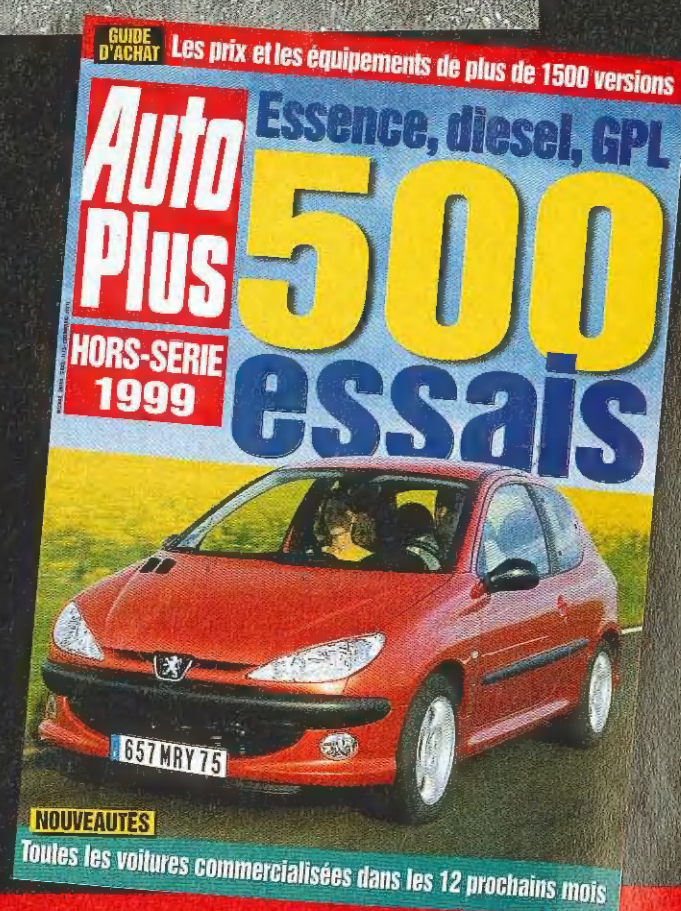
Mon frère n'aime
que les 4x4.



Auto Plus Hors Série 500 Essais Pour Ne Pas Se Tromper

- Le guide d'achat des voitures françaises et étrangères.
- 500 voitures testées dans le détail.
- Toutes les nouveautés de l'année.
- Les prix et les équipements de plus de 1500 versions.

En vente actuellement



Kagotani
San, notre
correspon
permanen
Japon, vo
dernières
concerna
nouvelle
Nintendo
Japon, c'e
période d
baston : K
Force 2, T
Subaru, S
Street Fig
ou Dead c
en sont le
belles pre

LE 1^{ER} JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR.

JAPON

A samurai warrior in full armor, holding a large katana, standing in front of a Japanese flag.

Kagotani San, notre correspondant permanent au Japon, vous livre les dernières infos concernant la nouvelle console de Nintendo. L'été au Japon, c'est aussi la période de la baston : Psychic Force 2, Toshinden Subaru, Soulcalibur, Street Fighter Zero ou Dead or Alive 2 en sont les plus belles preuves.

versions

GPL

S

EUR.

N2000 Project

Comme nous vous l'annonçons le mois dernier, les dés sont jetés chez Nintendo avec ce projet "Dolphin". Parmi le cercle très fermé des développeurs qui ont eu la chance de voir tourner le prototype de la console destinée à succéder à la N64, on parle déjà d'un monstre.

Basé sur la technologie Power PC 750 utilisée par les Macintosh G3, le Gekko en est une version allégée et bon marché. Suivant le modèle, il peut être cadencé à une vitesse comprise entre 300 et 500 MHz, avec 256 Ko de mémoire cache de niveau 2. Ce processeur a l'avantage d'être facile à produire, donc rapidement disponible en quantité industrielle pour un coût qui devrait vite chuter (on parle d'un prix de départ d'environ \$100, soit 600 F). La force du Gekko repose sur une technologie de gravure sur cuivre révolutionnaire mise au point par IBM. Cette gravure très fine (0,18 micron) permet de miniaturiser au maximum la partie électronique, tout en réduisant le dégagement thermique, vu qu'il travaille à bas voltage. De plus, le recours au cuivre optimise la circulation électrique, ce qui

limite les erreurs de transfert ou les perturbations électromagnétiques. Selon IBM, la vitesse du Gekko

exploserait tous les processeurs de technologie antérieure. IBM s'est en outre engagé à réaliser une version spéciale de son Gekko pour le compte de Nintendo et pour la somme rondelette d'un milliard de dollars (hé oui, Mario est plus que riche !). La version Dolphin du processeur inclura en outre bien plus de mémoire cache. Elle sera également produite par IBM.

Des DVD incopiables ?

Panasonic est enfin arrivé au bout de ses négociations avec Nintendo en imposant son lecteur de DVD. Le modèle de la Dolphin serait d'ores et déjà compatible avec les DVD-Vidéo, les DVD-Audio, les CD-Audio, les CD-Extras, et, bien entendu, les futurs jeux de la console. Pour faire concurrence à Sony, Panasonic



SOUS LE CAPOT DE LA BÊTE...

- CPU : Risc PowerPC 750 Custom "Gekko" (IBM) à 400 MHz avec 256 Ko de mémoire-cache de niveau 2 (L2)
- Vidéo : Graphic LSI 200 MHz (ArtX-Nintendo)
- RAM : 16 Mo, mais on parle désormais de 32 Mo.
- Média : DVD custom 5x (Panasonic), compatible DVD Audio et DVD-Vidéo.
- Connexions (supposées) : 4 ports manettes, port USB.
- Sortie au Japon : automne 2000.
- Sortie aux Etats-Unis : printemps 2001.
- Sortie en Europe : comme d'hab' après tout le monde ?

(qui appartient au géant de l'électronique Matsushita) a mis au point un système de protection évolué : un message "collé" (gravé ?) sur le dessus du disque devra être détecté par le faisceau laser du lecteur pour reconnaître l'authenticité du DVD. La machine passera alors à la partie programme proprement dite. C'est en gros ce que Panasonic proposerait comme garantie à Nintendo. De fait, il semble que le piratage serait bel et bien enrayé par une telle protection physique. A noter que SCEI étudierait une technologie similaire développée par Sony pour son Super CD-Audio.

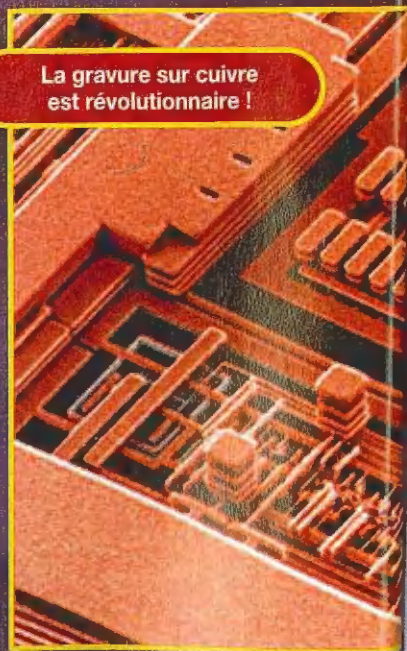
Des vieux de la vieille

Le cœur graphique de la console est le fruit de la coopération entre la toute jeune société ArtX et Nintendo. ArtX est une équipe de vingt personnes déjà respon-

sables du processeur graphique de la N64, toutes issues des labos de Silicon Graphics. Inutile de préciser que leur départ n'a pas franchement enchanté leur ancien employeur...

Le processeur graphique sera produit par le géant japonais NEC (peut-être dans son unité anglaise). Il n'y a pas beaucoup de sociétés dans le monde capables de produire en masse des processeurs avec un niveau de qualité parfait.

La gravure sur cuivre est révolutionnaire !



Miyamoto
GUX MAN

La machine se
d'origine pour
Elle pourrait a
comme suppo

LE GEX
Le cœur du G
la preuve !



Project "Dolphin"



Nintendo et Matsushita, les stars d'un jour.

Miyamoto aux manettes

La machine serait prévue d'origine pour le jeu en réseau. Elle pourrait accepter le DD64 comme support de stockage tel

un disque dur venant se placer sous la Dolphin. Rappelons que le DD64 n'est autre qu'un lecteur Zip (une disquette de 100 Mo utilisée en informatique) modifiée par l'omega pour les besoins de Nintendo.

L'absence de port parallèle et la non-compatibilité avec les jeux de la N64 sont confirmés. Miyamoto a déclaré s'occuper lui-même du développement de la nouvelle manette : autant dire que ça promet !

Avec Nintendo à la manette pour d'une seconde machine, nous avons l'occasion de voir la "Dolphin". Cette machine sera la base à tout faire : elle sera capable de lire les disques de données, de gérer les communications, elle acceptera même le branchement d'une antenne satellite et d'un ordinateur.

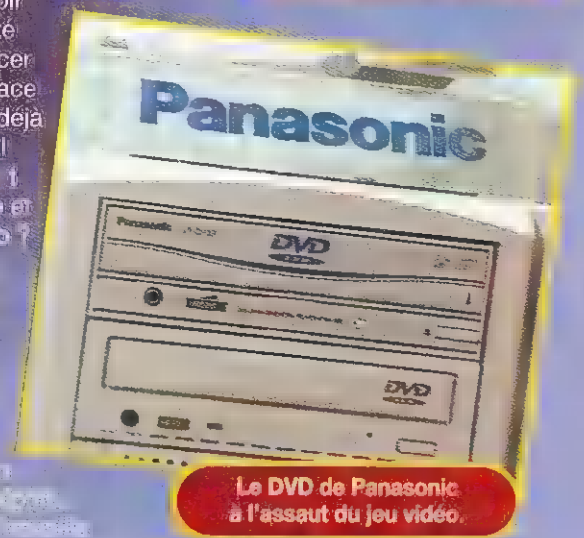
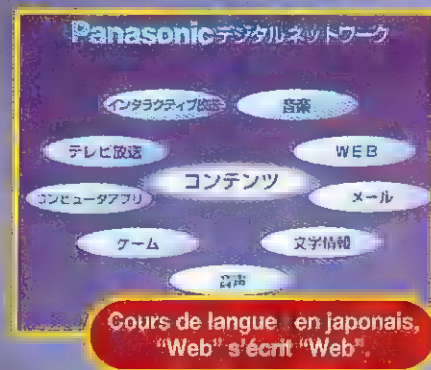
LE GEKKO

Le cœur du Gekko est minuscule, la preuve !



Deux machines ?

L'implication de Matsushita, leader mondial de l'électronique, ne s'arrête pas à la simple fourniture de la technologie DVD. En effet, par le biais de sa branche Panasonic, le groupe nippon fournira de la technologie liée au réseau : tout ce qui touche à digital. Faut-il y voir une volonté d'enfoncer le clou face à Sony, déjà mis à mal sur le front de l'audio et de la vidéo ? Enfin, ce projet est très ambitieux. Le Gekko est une machine à tout faire : elle sera capable de lire les disques de données, de gérer les communications, elle acceptera même le branchement d'une antenne satellite et d'un ordinateur.



N2000 Project "Dolphin" La riposte des concurrents



Tekken Tag Tournament, bientôt sur la Dreamcast 2 ?

Sega fourbit ses armes

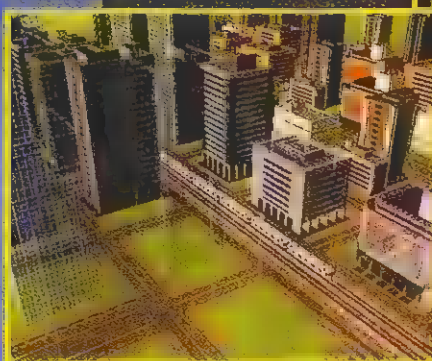
Sega veut confirmer le relatif succès qu'il a rencontré à l'E3 grâce une liste de jeux imposante des sorties de sa console. Les rumeurs sur une Dreamcast 2 sont plus précises, avec une date éventuellement fixée au mois de mars 2000 au Japon. La machine serait plus fine, sans ventilateur grâce à de nouvelles versions du SH4, PowerVR, plus silencieuses et optimisées. Le nouveau set de PowerVR serait plus puissant, peut-être multiple (3 sets) pour égaler le PS2, voire dépasser. Le lecteur serait un DVD-Rom à 16x, un modem à 56 Kbps. Enfin, la "DC2" serait équipée de 32 Mo de Ram (double de l'actuelle). Le SH4 comporterait de nouvelles instructions. Un projet d'upgrade des actuelles Dreamcast par le biais d'un add-on se préparant pour la console serait aussi en cours. Dans l'immédiat, Sega lance ses armes avec du bon sens. Immédiatement, la Dreamcast va passer à 113 800 exemplaires (1 000 P) pendant l'été.



De plus, Namco poursuivrait ses développements avec notamment Rave Racer, Time Crisis et on susurre un Tekken Tag Tournament (mais c'est moins sûr...).

LE PREMIER JEU PS2 !

Voici le premier jeu PS2 dévoilé. Il est signé Art Dink. C'est une simulation de train avec une grosse part de gestion économique. A6, plus connu chez nous sous l'appellation d'A-Train, est une série très célèbre au Japon. Certes, c'est loin d'être spectaculaire, mais les Japonais adorent...



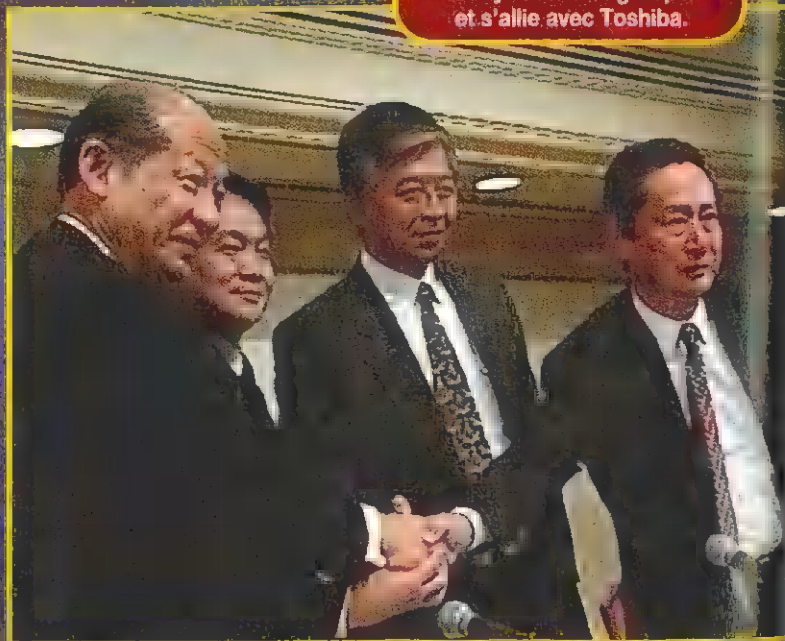
Le premier jeu PS2 dévoilé est A6, alias A-Train.

Silence radio chez Sony

Du côté de SCEI, on met les bouchées triples pour sortir coûte que coûte la PS2 en mars 2000. Mais de grandes inconnues subsistent, comme le prix de la machine, qui risque d'être déterminant. Autrement, rien n'a filtré sur les difficultés rencontrées par Sony dans la production de l'Emotion Engine, le processeur graphique de la console. La machine n'aurait pas de

modem intégré. L'utilisateur sera libre d'utiliser le modem PC de son choix par le biais du port PCMCIA. Par ailleurs, SCEI a annoncé officiellement que, grâce au port USB, la machine acceptera la plupart des extensions PC, dont les manettes à retour de force. Enfin, Sony serait en train d'adapter nombre de ses extensions PC de la série VAIO (clavier, souris, etc.) pour transformer cette console en véritable micro-ordinateur.

Sony unifie son groupe et s'allie avec Toshiba.



Renseignez-vous ta boutique

FRANCE		
01	Bellefleur	04 79 81
01	Bourg-en-Bresse	04 74 23
01	Fernex-Voltaire	04 50 40
02	Charny	03 23 38
02	Laon	03 23 79
02	Soissons	03 23 79
02	Villers-Cotterêts	03 23 59
05	Gap	03 23 76
05	Mandelieu	04 92 52
06	Menton	04 93 93
07	Antony	04 93 28
13	Rodez	04 75 82
13	Aix-en-Provence	05 65 67
13	Arles	04 42 20
13	For-sur-Mer	06 07 06
13	Salon-de-Provence	04 42 05
14	Bayeux	04 90 56
14	Honfleur	02 31 51
14	Lisieux	02 31 89
15	Aurillac	02 31 63
17	La Rochelle	04 71 43
17	Royan	05 46 51
17	Saintes	05 46 22
19	Brive	05 46 93
		05 55 24

SPECIAL 5^{ème} ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

MAGIC
1 jeu + 1 booster achetés = 1 Dream OFFERT!

KETCHUP VRAI OU SANG?

1 coffret Kik Kid
...EN CADEAU!
1 Housse Croc 2

890F
2
mobi carte
valeur 100F

Venez découvrir et tester SILENT HILL dans toutes les boutiques Difintel-Micro

Retrouvez-vous dans un monde sombre et hostile, hanté de monstres cauchemardesques!
SILENT HILL, une ambiance flippante à souhait!

SILENT HILL
PlayStation.

INTERDIT AUX MINORITÉS

* Dans la limite des stocks disponibles
* Offre valable jusqu'au 10/09/1999
* Booster: jeu de
* Wards of the Coast: Magic
L'Assemblée, et le Desfile d'Utra sont des marques déposées de Wards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

CROC 2: © 1999 ARGONAUT SOFTWARE LTD. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

-35F
de **REMISE EXCEPTIONNELLE!**
Dès votre 1^{er} achat sur présentation de ce magazine

(valable sur l'achat d'un jeu vidéo d'occasion d'une valeur de 150 F minimum)
Parmi ceux proposés en magasin

5 ANS
SUPER OFFRES
DANS À SAISIR NOS BOUTIQUES!

A ne pas manquer...
EN CADEAU!
Pour l'achat d'un lecteur PHILIPS DVD
RECEVEZ 5 FILMS DVD
à choisir dans la sélection Vision Home Video

Liste des lecteurs DVD concernés en boutique

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N° 1 du jeu Vidéo/Multimedia en Europe de 160 magasins

FRANCE	
01. Belley	04 79 81 00 34
01. Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01. Fernay Voltaire	04 50 40 43 43
01. Chalmay	03 23 38 00 10
02. Lagny	03 23 79 08 84
02. Salsigne	03 23 59 18 19
02. Villiers-Cotterêts	03 23 76 21 72
02. Gap	04 92 52 72 74
06. Mandelieu	04 93 93 54 33
06. Menton	04 93 28 26 55
07. Annanay	04 75 32 42 53
12. Rodez	05 65 67 06 15
13. Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
13. Arles	06 07 06 04 30
13. Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13. Salons-de-Provence	04 90 62 62 62
14. Bayeux	03 31 50 09 99
14. Honfleur	02 31 89 75 00
14. Lisieux	02 31 63 07 77
15. Aurillac	04 71 43 56 56
17. La Rochelle	05 46 51 86 86
17. Royan	05 46 22 15 04
17. Saintes	05 46 93 91 75
19. Brive	05 55 24 47 87

21. Dijon	03 80 70 15 79
24. Lodz	02 96 66 02 05
24. Bergerac	05 53 73 30 28
24. Périgueux	05 53 53 53 53
25. Montbéliard	03 81 94 17 09
26. Romans	04 75 72 78 34
26. Valence	04 75 09 09 68
27. Le Neubourg	02 32 07 00 35
28. Chartres	02 37 36 44 22
30. Ales	04 52 44 66 50
31. Fenouillet	01 70 81 61 61
33. Arcachon	05 56 56 56 56
33. Bordeaux	05 56 56 56 56
33. Langon	05 56 63 00 33
33. Libourne	05 57 25 98 85
34. Agde	04 67 21 32 71
34. Béziers	04 67 49 01 65
35. Fougères	02 99 94 21 00
37. Tours	04 75 50 01 65
38. Grenoble G. Place	03 89 09 26 01
38. Grenoble C. Berliet	04 77 05 27 01
38. Bourgoin	04 74 43 29 53
38. Voiron	04 76 67 46 95
39. Dole	03 84 72 68 67
39. Lons Le Saunier	03 84 24 41 61

40. Dax	05 58 29 03
41. Vendôme	04 77 49 00 90
43. St Etienne	04 71 04 26 91
43. Vals-Près-La-Puy	02 40 53 00 00
45. Orléans	02 38 62 76 76
47. Agen	05 53 77 38 39
47. Agen 2	05 53 77 28 08
47. Villeneuve sur Lot	05 36 15 44 44
50. Cherbourg	02 33 44 00 86
51. Chalons	03 26 49 49 49
51. Mourmelon-Le-Grand	03 66 49 49 49
54. Nancy	03 30 45 67 67
55. Verdun	03 29 76 00 57
56. Locmme	02 97 35 91 91
57. Forbach	03 87 88 67 16
57. Metz	03 87 74 65 70
57. Thionville	03 82 53 80 81
60. Beauvais	03 44 48 60 60
61. Alençon	02 33 26 11 11
61. Argentan	03 36 29 00 00
61. L'Aigle	02 33 34 27 00
62. Boulogne-sur-Mer	03 21 19 07 00
62. Calais	03 21 19 07 00

62. Lens	03 21 78 75 40
64. Biarritz	05 59 24 39 07
65. Lourdes	02 42 30 68 68
67. Haguenau	03 63 63 63 63
69. Lyon (Bâle)	04 72 78 84 84
69. Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71. Dijon	03 85 57 29 49
71. Mâcon	03 85 39 09 09
71. Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71. Le Creusot	03 85 57 29 49
72. Le Mans	02 43 68 14 14
72. Annecy	04 50 52 86 02
73. Paris 17 ^{ème}	01 47 64 15 96
76. Rouen	02 35 73 68 50
77. Chelles	01 64 21 55 44
77. Fontainebleau	01 60 71 91 14
77. Laguy	01 64 12 34 81
77. Nemours	05 67 72 28 28
77. Pontault Combault	01 60 29 53 76
78. Elancourt	03 30 13 87 30
78. Malouin Laiffite	01 39 62 48 34
78. Montigny le Bretonneux	01 39 44 05 76
78. Poissy	01 30 06 06 06
78. Versailles	01 39 24 13 00
79. Partenay	05 49 94 10 27

81. Albi	05 49 02 99
81. Castres	03 63 19 86
83. Toulon	04 94 91 17 17
84. Carpentras	04 90 10 11 11
84. Orange	04 90 34 47 13
84. Valréas	04 90 12 00 00
85. Châlons	02 51 49 77 77
86. Poitiers	05 49 41 77 45
87. Limoges	03 33 74 74
89. Auxerre	03 86 72 95 60
91. St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92. Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93. Livry Gargan	01 43 30 00 25
93. Montreuil	01 48 97 05 54
93. Tremblay-en-France	01 49 63 93 93
93. Villemomble	01 48 55 21 69
94. Cachan	01 47 40 08 15
94. Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94. Maison Alfort	01 48 93 35 14
95. Argenteuil	01 30 76 17 17
95. Sarcelles	01 39 92 47 16
97. Guyenne	05 05 25 25 25
97. Fort de France	05 96 70 79 67
98. Nouméa	00 68 26 43 34

SUISSE	
• 3 magasins.	
ESPAGNE	
• 10 magasins.	
BELGIQUE	
• 1 magasin : Mons. 065 84 60 33	
OUVERTURES PROCHAINES	
FRANCE/DOM-TOM	
• Auch • Avalon • Avignon • Epinal	
• Hazebrouck • La Fliche • La Réunion	
• Marseille • Mont de Marsan • Montauban	
• Muret • Paris • Plaisir • Quimper	
• Roubaix • Sète • Toulouse • Vire.	
ITALIE	
• Turin.	
MAROC	
• Casablanca	
PORTUGAL	
• Lisbonne.	

Tekken Tag To

Quatrième volet de l'illustre série des Tekken, Tag Tournament constitue un cas à part. Basé sur le moteur de Tekken 3, il introduit un système de combat en équipe de deux dans la plus pure tradition X-Men Vs Street Fighter.



Limité par les capacités de la carte System 12, le jeu est incapable d'afficher plus de deux personnages en même temps sans une baisse sensible de la résolution de l'image. Aussi, en fait d'équipe, les deux combattants du même camp devront se relayer sur le ring...

Travail d'équipe à temps partiel

Au moment jugé le plus opportun, on appelle le premier combattant sort de l'air le combat, et le secon

fait son entrée. Pendant que ce dernier se bat, le premier se repose et récupère une partie de sa jauge de vie. L'affrontement prend fin quand l'un des deux membres d'une équipe est mis K.O. En cas d'égalité, l'équipe qui a conservé le plus de vie est déclarée vainqueur. Autant dire qu'une bonne gestion du duo est requise. Afin de simplifier les commandes, TTT comporte cinq boutons : les quatre habituels plus un bouton déclenchant le changement de personnage. Malgré les limitations techniques du

System 12, le Vs Team, toujours en charge de la série, a réussi à optimiser le rendu des textures.

Le syndrome King of Tekken ?

On retrouve dans cette nouvelle mouture les vingt personnages principaux de la série, auxquels s'ajoutent quatorze nouvelles recrues, soit trente-quatre combattants au total. Les niveaux sont, dans leur grande majorité, empruntés à Tekken 3 mais Tag Tournament apporte

une petite nouveauté, puisque le jeu gère désormais les conditions climatiques : les moments de la journée de manière aléatoire. Les combats peuvent ainsi se dérouler de jour comme de nuit, en plein été ou au creux de l'hiver. Néanmoins, ces variations restent uniquement visuelles et n'ont que peu, voire pas du tout, d'incidences sur les conditions de l'affrontement. Enfin, il est à noter qu'une multitude de séquences cinématiques réussies s'intercalent entre les combats.

TOURNÉE DES PLAGES

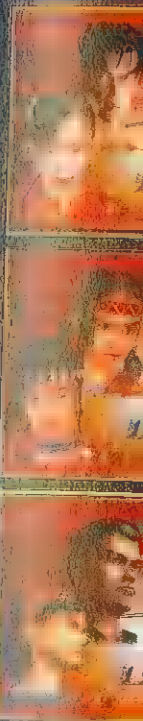
TTT porte très bien son nom, car Namco a décidé d'organiser un tournoi au Japon, qui se déroulera dans deux endroits différents pendant les vacances d'été : quand une tournée des plages bretonnes



ARCADE

● Namco/Juillet

TEAM SAUCE



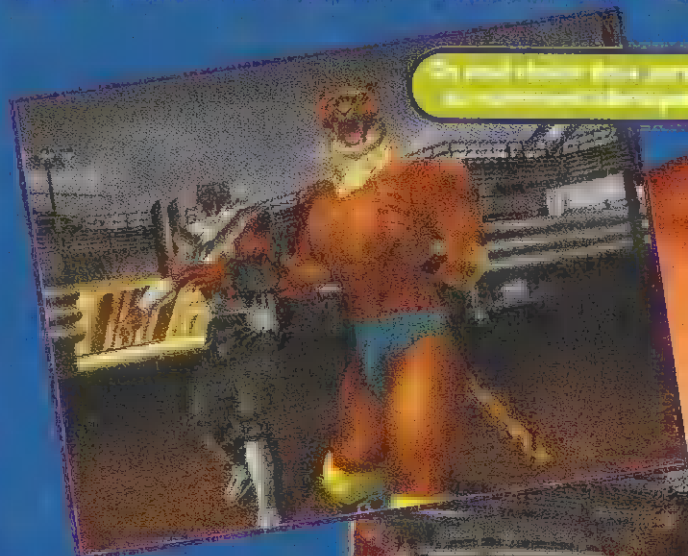
Sorte de final de la génération Tekken, TTT of Fighters, Team écarte toute convention PlayStation, et les fruits font possible sur mais ni Namco n'a confirmé les négociations pour la licence Tekken est en exclusivité par le choix du titre permettrait en convertir le jeu console... Pour cette borne heureuse de salles d'arcade à cors et à cris tiré à succès économique S

King of Fighters Tournament

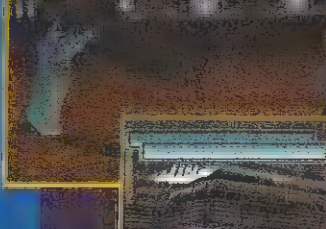
TEAM BATTLE SAUCE TEKKEN



Sorte de final pour clôturer la génération 32 bits de Tekken, TTT se la joue King of Fighters. Alors que la Vs Team écarte d'ores et déjà toute conversion sur Playstation, de nombreux bruits font état d'un portage possible sur Dreamcast, mais il Namco et Sega n'ont confirmé les rumeurs de négociations... Il faut savoir que la licence du nom "Tekken" est détenue en exclusivité par SCEI. Le choix du titre TTT permettrait en effet de convertir le jeu sur une autre console... Pour le moment, cette borne fera déjà des heureux : de nombreuses salles d'arcade réclamaient le cors et à cris, suite à ce titre succès sur la très économique System 12.



Un match d'exception pour une édition limitée.

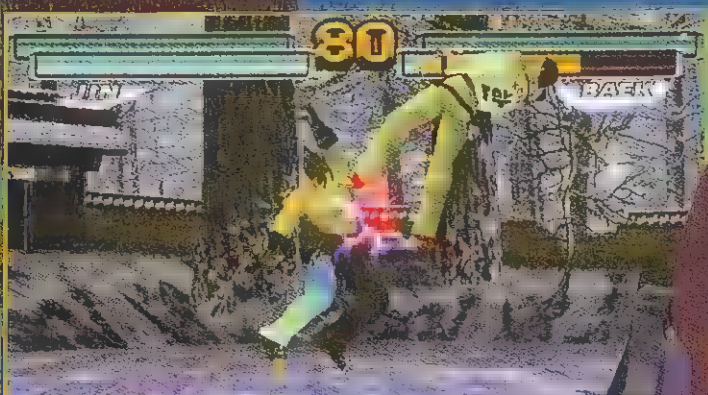
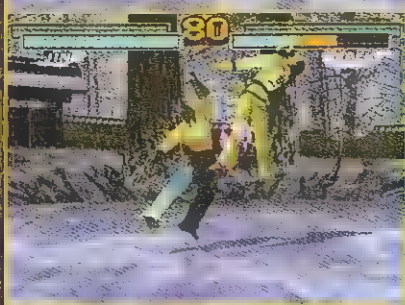
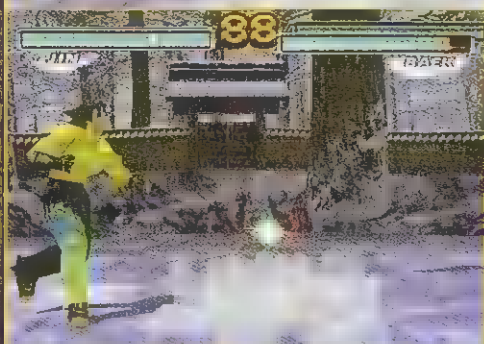
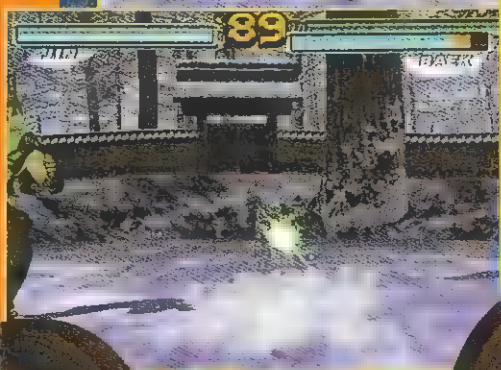
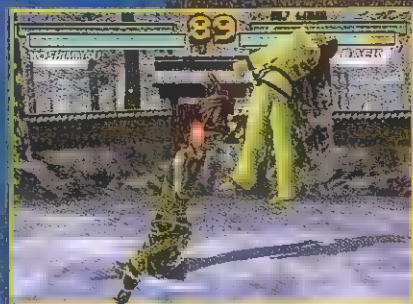


Les personnages de King of Fighters '98.

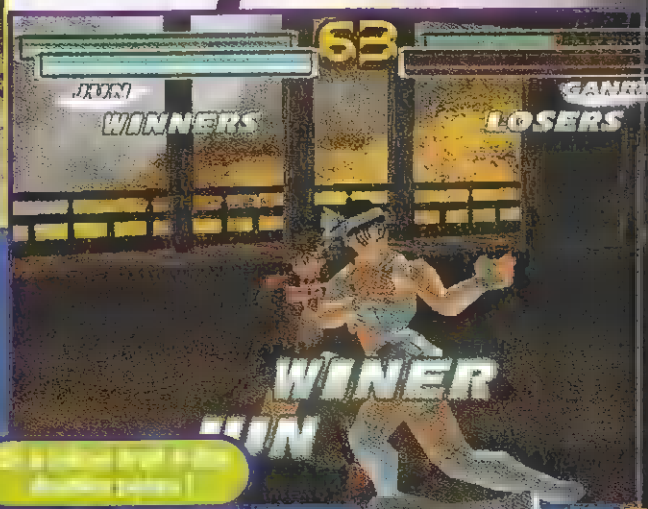


King of Fighters '98 est disponible sur PlayStation 2, Dreamcast et PC. Il est également disponible sur la console virtuelle de la PlayStation 3.

JAPON PREVIEWS)



Yoshimitsu satellise Baek et laisse le place à Jin qui finit le travail avec un bel exemple de Combo. Notez que Jin suit son adversaire du regard.



PLAYSTATION

BIGBEN



COMPATIBLES
PLAYSTATION™

UNE GAMME COMPLETE!



VOLANT "DUAL FORCE"

- *VOLANT 2 MOTEURS DE VIBRATIONS.
- *ROTATION DE 270°.
- *CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
- *LEVIER DE VITESSE 12 DIRECTIONS.
- *3 BOUTONS ACTION.
- *VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.



MANETTES INFRA-ROUGE

- *CONTRÔLEURS RADIO.
- AVEC RÉCEPTEUR.
- *3 FRÉQUENCES POUR 1, 2 JOUEURS.
- *TÉLÉCOMMANDE UNIVERSELLE POUR TÉLÉVISEUR.
- *COMMUTER VOTRE TÉLÉVISEUR EN MODE JEU VIDÉO OU EN MODE JEU VIDÉO.
- *JOUABILITÉ POSSIBLE JUSQU'À 12 MÈTRES DE LA CONSOLE.



MULTI JOUEURS

- *CONNECTEZ-DE 1 À 8 JOUEURS !
- *STABILITÉ GRÂCE À UNE BASE MÉTAL.



CARTES MEMOIRE

- *CAPACITÉ 16 MB.
- *VITESSE D'ÉCRITURE RAPIDE (10KB/SECONDE).
- *VENDUES PAR 2.



*Fais plaisir à ta mère !
Range ta console, tes jeux, et tes accessoires.*



MEUBLE DE RANGEMENT

- *POUR RANGER TOUT TYPE DE CONSOLE ET ÉGALEMENT JEUX, BOITIERS ET MANETTES.
- *DÉPLACEMENT FACILE GRÂCE AUX ROULETTES.

PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. - CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

Lomme dans le film de Spielberg, les **Parasaur** ont faim. Le T-rex est prêt à tout démolir pour venir vous croquer, et il faut voir les raptors à table pour imaginer ce qui vous attend. Sans compter qu'ils n'hésiteront pas à vous attaquer en groupe. Vous l'aurez compris, **Dino Crisis** ne peut pas fonctionner tout à fait comme ses grands frères.

incohérences, les persos baissent désormais la tête quand le plafond est bas. On saisissent réellement les objets. Les énigmes sont plus complexes. On devra à nouveau s'improviser chimiste en mélangeant des produits ou bien se faire programmeur à l'aide d'un jeu de cartes électroniques. Fini les caisses dans lesquelles on stockait son fourbi. Du coup, on devrait être obligé de porter tout son inventaire, ce qui le limiterait. Autre nouveauté, on peut garder en mémoire ses réglages personnels concernant certains items, comme les sprays ou les médicaments.

Du côté des mécanismes, les niveaux regorgent de systèmes de sécurité divers qu'il faudra déjouer ou utiliser habilement pour ralentir l'ennemi. Ce dernier est imprévisible. Capcom a voulu un système dans lequel les dînes apparaissent quasiment au hasard n'importe où et par des accès divers (plafond, conduites, porte, etc.). Ils sont capables de vous blesser, vous perdez alors votre sang et vous vous affaiblissez. Pire, les monstres renifleront votre trace

**Des couloirs
sombres et froids...**

Vous rencontrerez du monde en cours de route.

**Des couloirs
sombres et froids...**

Rien ne les arrête !

Rien ne les arrête !

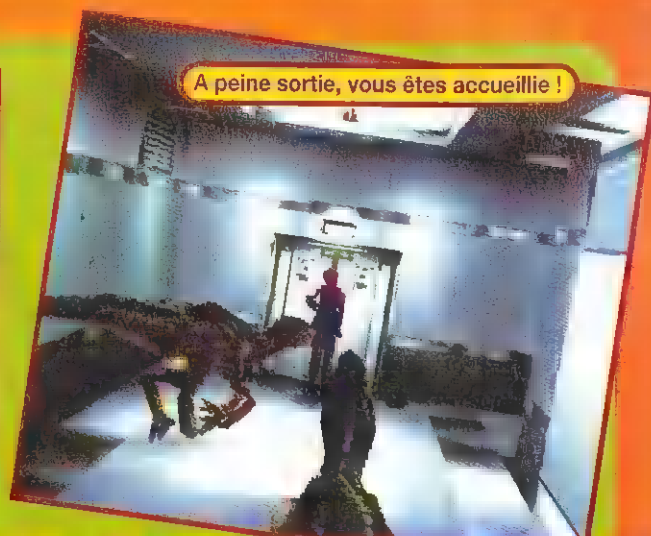
MERCI
ON 30

En fait, le changement d'écran, la caméra suit vos mouvements à certains endroits. L'atmosphère est ainsi préservée.

Se faire tuer ou tuer. Dure loi de la jungle !



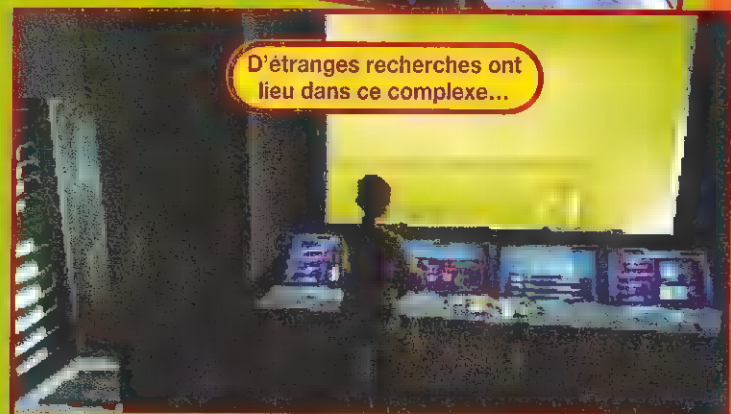
A peine sortie, vous êtes accueillie !



Il faudra plus que ce simple pistolet pour vous en sortir !



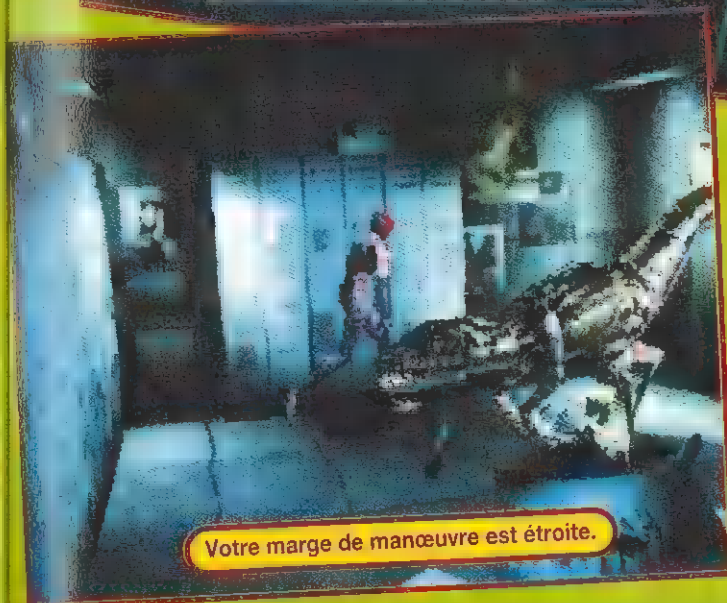
D'étranges recherches ont lieu dans ce complexe...



La porte pourrait l'arrêter.



Votre marge de manœuvre est étroite.



On peut configurer certains items.

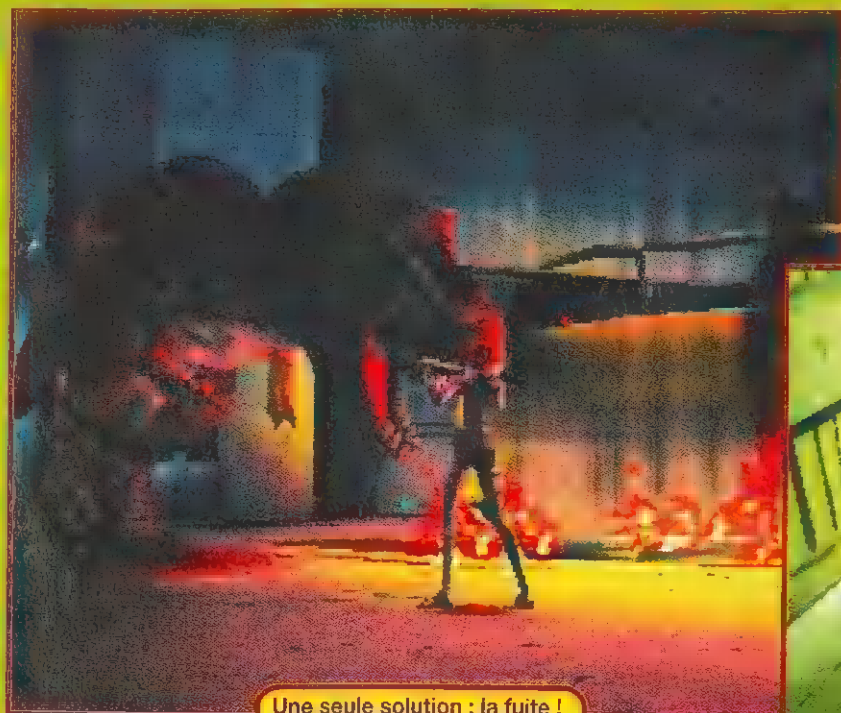
Bio Crisis



Les scènes en extérieur sont toujours de nuit.

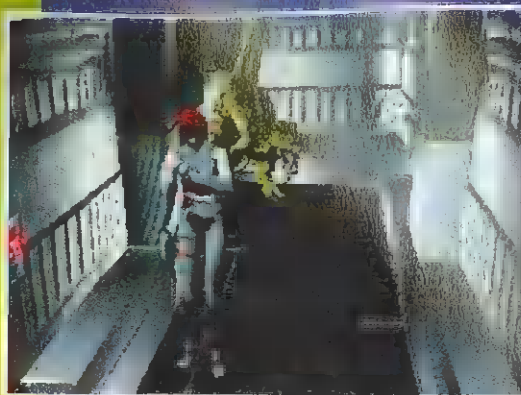


Pan ! A bout portant !



Une seule solution : la fuite !

LA FIN DES HARICOTS ?



Vous êtes grièvement blessée. Les raptors sont à vos trousses et vous allez tomber dans les pommes. C'est moche.



Ils ont flairé votre sang !



La caméra suit votre progression dans ce couloir.

CYCLOPÉE
A TOUT C
SOLUTION
NOS INFINI
ÉNERGIE INRI
ARMES CACH
PIÈCE EXCLUS
CHIFFRÉS CAG
NOUVEAUX SECR
PAGES SECR
TOUTES LES AR
VOITURES CACH
ÉCRIVAINES RESOL
MILITAIRES IN
PILONNAGES TO
OUIR ACTION RE
SÉRIATION DE NIV
CARTES CACH
COMPOSÉTONN
VOITURES PLUS RA
PERSONNAGES BIZ
EN RÉC

CADEAU

IL Y A DES TONN
CADEAUX A CA
SUR LE 3617 TI
LE 0836688 TIPS
• VOIANT RETOC
PENTE A PÉDAL
SERGE BAQUET
• PÉRIODE DVD HA
CHIFFRÉ • 600
HARRIS TOUACHE
• RÉSÉ FORMATIO
PERMIS DE CO
MÉRIAT 2010 ET A
DANS LES AUTO
RÉC • DES INTÉ
DES SÉRIES FRIEN
SOUTH PARK
IL Y A D'ES SURPRISES

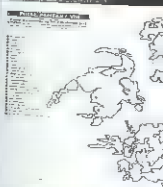
EXCLU-P

POUR ARRÊTER LE
MÊME D'UNE
ARRÊTÉ SUR LA M
DE VOTRE TÉLÉPHON
ARRÊTÉ TOUT DE
MÊME L'ASTUCE OU
RE VOUS TROUVEZ
TOUCHÉ R POUR
INDISPENSABLE... ET
VOUS T 08366884

8 TIPS

EXCLU-P

DISCUTER AINSI EN PLA
DE 100, SOUVENT
SOUSCRIPTIONS A L
SUR LE 3617 TIPS
RECHERCHER IMMÉDIATEM
OUIR LE LENDEMAIN
RIEN S'IL VOUS
VRAIMENT TRÈS PRATIC
SIMPLEMENT SUR LE 3617



3617

Le jeu en galère



TOMKAT

TIPS[®]

L'anti-galère jeux vidéo !

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU
TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS,
PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR PRESQUE TOUS LES JEUX,
MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
PC - MAC CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...)

3617 TIPS

anti-galère par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

L'anti-galerie par MINITEL

0836683477

L'anti-galerie par TÉLÉPHONE (8477) TIPS

Vandal Hearts 2

Après le succès du premier volet, il aura fallu attendre deux ans avant de voir la suite arriver. Ça voici enfin. Alors, cela valait-il la peine d'attendre aussi longtemps ?

VandalHearts 2 reste fondamentalement fidèle à son prédécesseur. On est toujours dans un jeu de simulation, un genre à la mode au Japon. On déplace des unités sur une carte fermée. Il faut élaborer sa stratégie en prenant en compte une foule de paramètres tactiques (nature des unités, force, résistance, magie, etc.). Et puisqu'il faut des innovations, Konami a introduit un nouveau système de combat à mi-chemin entre le jeu au tour par tour et celui en temps réel. En effet, on déplace ses troupes en même temps que l'ennemi. Il faut donc impérativement anticiper les actions de l'adversaire. Les choix tactiques arrêtés, les batailles s'engagent. Ces dernières se déroulent suivant la rapidité des persos : les plus



L'hémoglobine gicle !

véloces attaquent en premier. Ce système est directement issu de celui de Tactics Ogre (de Quest). La vitesse d'action est déterminée par les caractéristiques d'un personnage, dont son poids. Si deux unités opposées se retrouvent sur la même case, la plus lourde chasse l'autre. Vous êtes prévenu : la visite des magasins s'impose afin

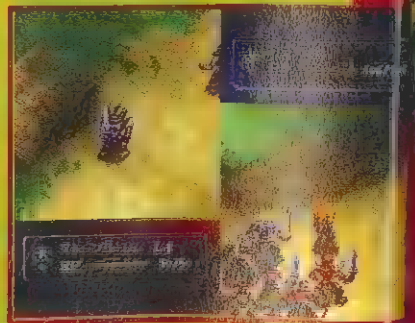
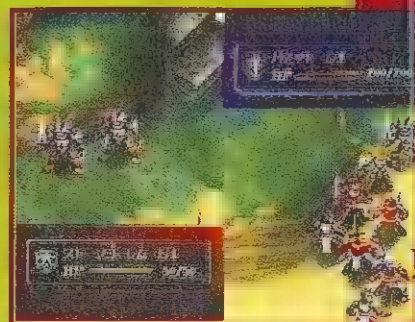
de mettre la main sur des équipements résistants, légers et performants.

Il faudra réfléchir

Le relief tient une place importante. Suivant l'élévation du terrain, l'issue d'un combat prend des tournures différentes. C'est pourquoi le choix des armes est vital : épée courte ou longue, petit ou

PLUS VITE !

Désormais, les deux camps se déplacent et décident simultanément des choix tactiques. Les combats s'engagent alors, et leur issue dépend de la vitesse d'action de chacun.



PLAYSTATION

Konami/15 juillet

Les héros seraient tout nouveaux.

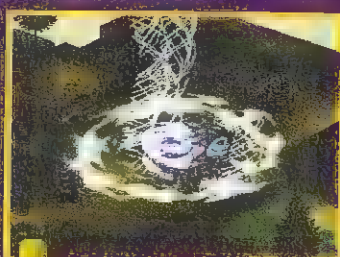


L'interface a gagné en clarté.

LES SORTS



Akuma Freeze



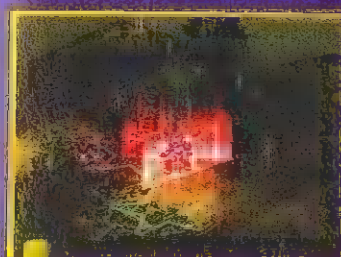
Combo Tornado



Healing



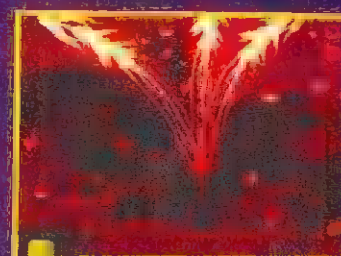
Prominence



Heatwale



Ice Cruiser



Inferno

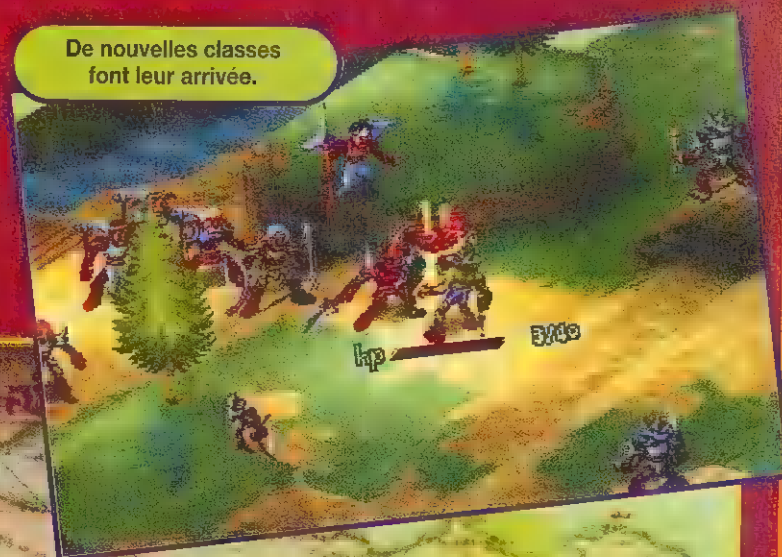


Lotus of Fire

grand arc... Bref, vous devrez réfléchir un minimum. Graphiquement, l'on en croit les premières photos, ce second volet dépasse le premier. Il vrai que, depuis, les progrès sur Playstation ont été importants. Les sorts qui dépasseraient la centaine sont superbes et exploitent au mieux les capacités de la machine. On pourra même faire appel à des forces élémentaires comme des dragons (trois pour le

moment). Les événements sont nombreux et font progresser le scénario aussi bien après que pendant les combats. Attendons-nous à un scénario et une présentation captivants. Avec Ogre Battle 3 (de Quest), annoncé pour le 14 juillet prochain, l'été sera fort en RPG !

De nouvelles classes font leur arrivée.



N'oubliez pas les armes à longue portée.

Onimusha

Fort de son succès, Capcom entend bien faire fructifier son Bio Hazard. Avec cette nouvelle variation, c'est dans le Japon médiéval que vous serez transporté. Et ça va saigner !

Doin des innovations. Dans Dino Crisis, Onimusha fait dans le classique en suivant une recette bien connue. Destiné au grand public, ce jeu fait appel à des commandes simplifiées nécessitant généralement un seul bouton. On peut ainsi asséner des coups de katana ou déclencher une attaque spéciale (dont l'usage est limité par la jauge). On peut se mettre en garde pour parer les attaques ennemies. À la fin de chaque niveau, un boss viendra vous parler du pays.

Sanglant !

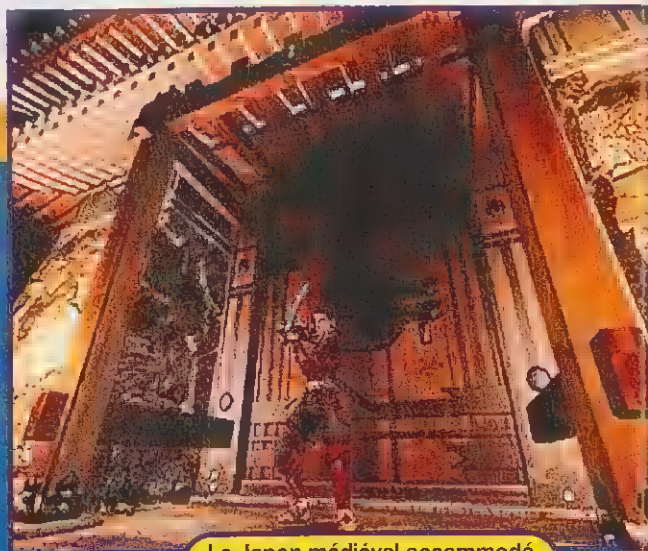
Comme on pouvait s'y attendre, l'ambiance est sanglante, à l'image du film "Ran" de Kurosawa. Le scénario fait appel à de vrais

personnages historiques, l'action se déroulant pendant la période "Sengoku", chère aux Japonais. On retrouve Nobunaga (seigneur qui a unifié le Japon) qui s'apprête à lancer l'assaut contre le château de Saito Yoshitatsu, un seigneur local de la province Mino.

Le cousin du frère

La sœur de Saito, Yukihime, est enlevée par des étrangers, alors que Nobunaga lance son offensive. Délaissant la bataille, Akechi Samanoske, le cousin de Saito et héros du jeu, se lance à la poursuite des mystérieux ravisseurs, affrontant les hommes de Nobunaga et les pirates du château. Bref, à vous de faire le ménage !

Le jeu n'est qu'au début de son développement, d'ici sa sortie fin 99, Sony Music Entertainment risque de venir troubler la partie avec un certain Tenchu. De belles soirées en perspective pour Noël.



Le Japon médiéval accommodé à la sauce Bio Hazard.

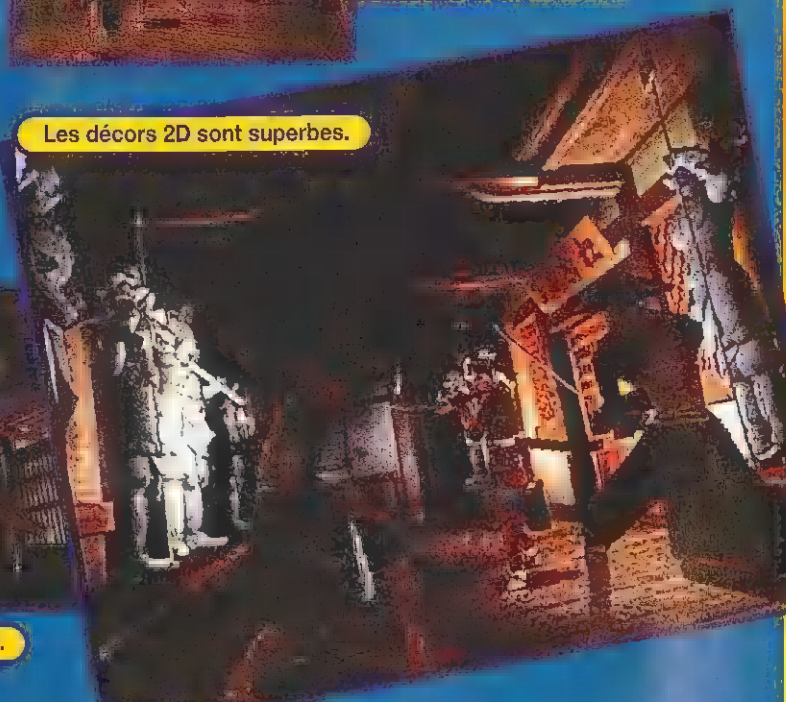


Le chemin est toujours tracé.



Le rouge est à l'honneur !

Les décors 2D sont superbes.



Le Boss fait son entrée en écrasant un de ses hommes.

PLAYSTATION

● Capcom/Fin 99

Quelqu'un a déjà fait le ménage...

死んでいる！
何者かに殺られたようだ

Vous arrivez... trop tard.



ANGERS



■ PARIS et RÉGION
PARIS / REPUBLIQUE JEUX
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax
PARIS / GOBELINS
57, av. des Gobelins - 75013
ASNIERES
95, av. de la Marne - 92600
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
CERGY-PONTOISE
C.C. des 3 fontaines (aud)
7, Grand Place - 95000
NOGENT / MARNE
42, bis, rue des Héros Nogent
OSNY-PONTOISE
C.C. de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92000

■ PROVINCE
AIX EN PROVENCE
18, rue Paul Bert - 13100
AJACCIO
5, av. Beverini - 20000
NOUVEAU : ANGERS
Okaz Mania "Les Halles" - Rue
ANNECY
Passage Gruffoz - 74000

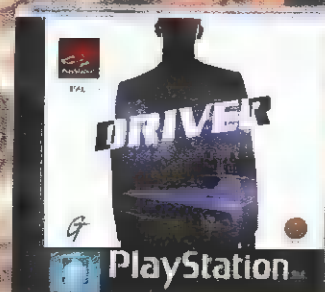
LE SPÉC
ULTIMA EN VPC :

6 NOUVEAUX ULTIMA

ANGERS - BREST - CASTRES - GAP - NIORT - ST ETIENNE

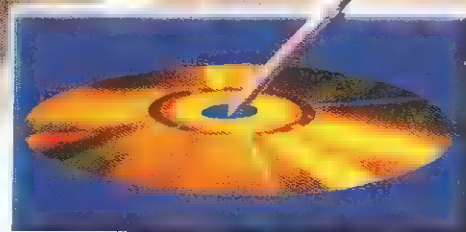
V RALLY 2 - DRIVER - SOUL REAVER

Chez ULTIMA, les hits sont déjà là !



ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013
ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marnes - 92600
BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800
CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaines» (au-dessus de la gare RER)
7, Grand Place - 95000
NOGENT Y MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Osérie
Galerie marchande Auchan - 95522
PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100
AJACCIO 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000
NOUVEAU : ANGERS 02 41 25 23 23
Okaz Maria «Les Halles» - Rue Baudrière - 49000
ANNIECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700
BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Ste-Catherine - 33000
NOUVEAU : BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000
NOUVEAU : CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100
CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle Persée - 28000
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100
NOUVEAU : GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue St-Jacques - 38000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2-Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 99
C.Cial des Tanneurs - 59000
LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100
LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003
MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000
NANCY 03 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NOUVEAU : NIORT
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Châtelet)
PAU 05 59 27 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000
ROUEN SUD - TOURVILLE 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour - Gal. marchande - 76410
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360
NOUVEAU : ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
SOISSONS 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000
TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200
VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140
VILLEFRANCHE 04 74 65 39
11, rue des Marais - 69400
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

■ Bientôt : CHAMBERY - CHALONS
EVREUX - NICE - THIONVILLE - TROYES.

**REVENDEURS,
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS AU :
01 34 66 97 70.**

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Dead or Alive 2

Non content de nous livrer une suite à se jeter d'un building de 60 étages, Tecmo joint le plaisir à l'agréable avec une brochette de combattantes très... chaudes !

Après avoir surpris son monde avec Dead or Alive (arcade, Saturn et Playstation), Tecmo revient à la charge avec une suite grandiose qui va bouleverser le cercle fermé des grands jeux de baston 3D. Vous évoluez quasiment librement dans des niveaux entièrement en 3D. Le relief tient une place importante, et les persos épousent parfaitement le moindre dénivelé. L'animation est en 60 images par seconde, avec près de 300 000 polygones par seconde sans parler des effets spéciaux appliqués en temps réel.

Un effet inédit

La Naomi est puissante, et Itagaki, le créateur de Dead or Alive, y va franchement, en introduisant un effet jusque-là réservé aux images 2D.

synthèse le Slow Motion avec flou dynamique (cf. encadré). Itagaki est parvenu à le réaliser en temps réel sur la Naomi : un exploit. C'est dire si la bête a du répondant !

Ultra-réaliste

La Motion Capture a été utilisée à tout va, et les aires de combat bénéficient d'une multitude d'animations rendant le tout très réaliste. On voit même des animaux ou des insectes vaquer à leurs occupations... Un vrai plaisir visuel. Niveau arts martiaux, Itagaki a voulu faire preuve d'originalité, à l'image de Tekken, son grand rival. On retrouve ça dans des brides de disciplines connues (karaté, aikido, kung-fu...) et des coups inspirés de titres célèbres (Virtua Fighter, Tekken...).

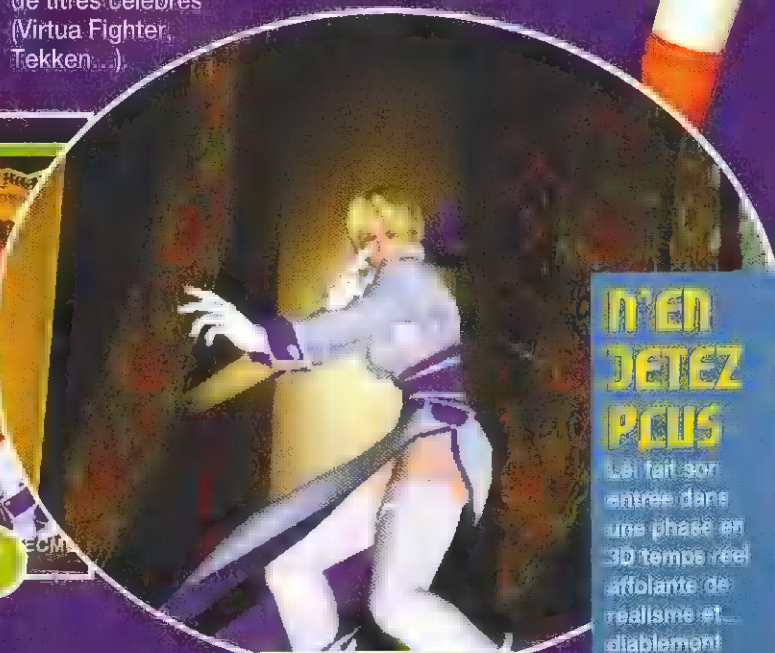
Itagaki a volontairement multiplié les vêtements à traîne (tout comme les chevelures) pour renforcer le spectacle et démontrer à nouveau l'énorme potentiel de la Naomi. Avec cette suite, deux nouvelles têtes font leur apparition, dont une jeune femme (dévoilée ce mois-ci) au nom provisoire... imbitable ! le "Oxide".

Seul contre tous

Chaque perso possède désormais sa zone Danger propre, matérialisée par un passage spectaculaire : chute d'eau, vitrail qui donne sur le vide, etc. Au sujet de la chute d'eau, Itagaki reconnaît s'être inspiré de celle de Zelda.



Le personnage en rouge est une combattante nouvelle.



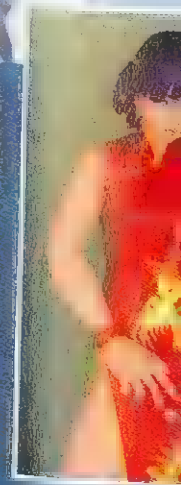
Les coups sont très réalistes.

N'EN DITES RIEN

Le fait son entrée dans une phase en 3D temps réel affolante de réalisme et... diablement sexy !

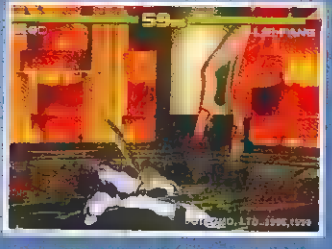
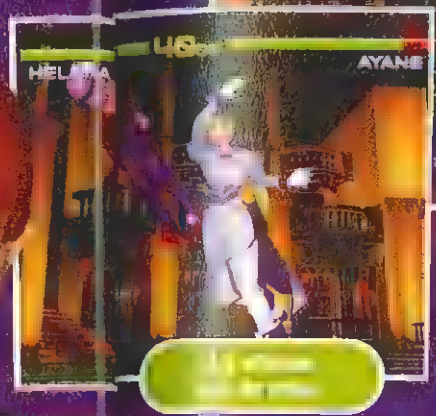


La vitesse de mise à jour.



ARCADE

Tecmo/Été 99



L'ENFER DU COMBO

Les Combos sont faciles à réaliser et se traduisent par des phases offensives très spectaculaires.



ET SUR CONSOLES ?

Attendu sur Dreamcast mais annoncé officiellement sur Playstation, Dead or Alive 2 est l'objet de toutes les sollicitudes. Néanmoins, Sega devrait en fin de compte récupérer le bébé, une fois que Tecmo aura bien fait monter les enchères. La conversion prendrait alors moins de trois mois.



©TECMO, LTD., 1996, 1999

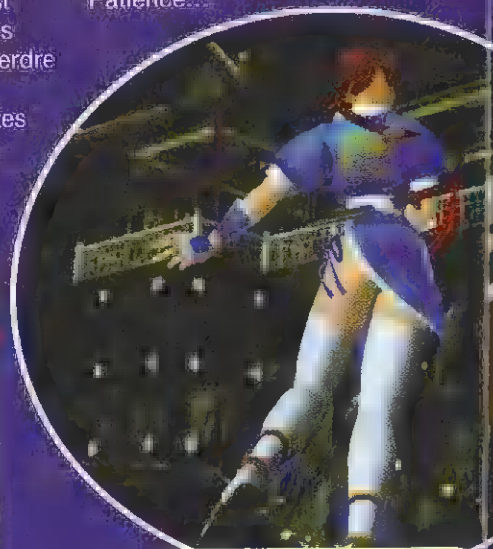
Dead or Alive 2

On aura le choix entre un mode Solo et un autre en équipe. Ce dernier mode s'inspire fortement des titres de Capcom, très à la mode. On choisit deux persos et on s'affronte, travers une multitude de combinaisons dans le plus pur style X-Men vs Street Fighter.

La claquette !

Graphiquement, c'est la claquette ! Il n'y a pas mieux à l'heure actuelle ! C'est beau, fin, très réaliste, sans perdre en fluidité. Les combattantes du premier volet avaient conquis le cœur de nombre

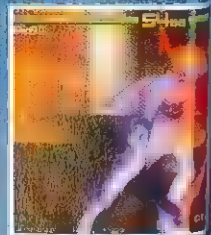
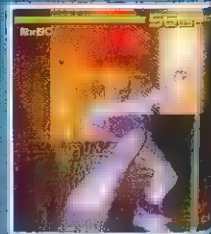
de joueurs, grâce, notamment, à leur poitrine. Cette fois, Tecmo y va à fond, sans aucune hypocrisie. Les tenues sont sexy à l'extrême, tout comme les formes de ces demoiselles. Les angles de vue sont souvent très suggestifs. Miam ! En conclusion, la Naomi confirme ses prétentions hégémoniques sur le monde de l'arcade. Tecmo signe ici un titre qui pourrait devenir un chef-d'œuvre si la jouabilité se révélait à la hauteur du reste. Patience...



©TECMO, LTD., 1996, 1999

LA NAOMI PLUS FORTE QUE TOUT ?

Itagaki voulait créer un effet original en 3D temps réel. Le bougre y est parvenu, grâce à la puissance de la Naomi. Le Slow Motion avec flou dynamique est un mélange de ralenti et d'effet stroboscopique de toute beauté. Reste à voir comment Itagaki va l'intégrer dans son jeu. Surprise...



ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES SUR



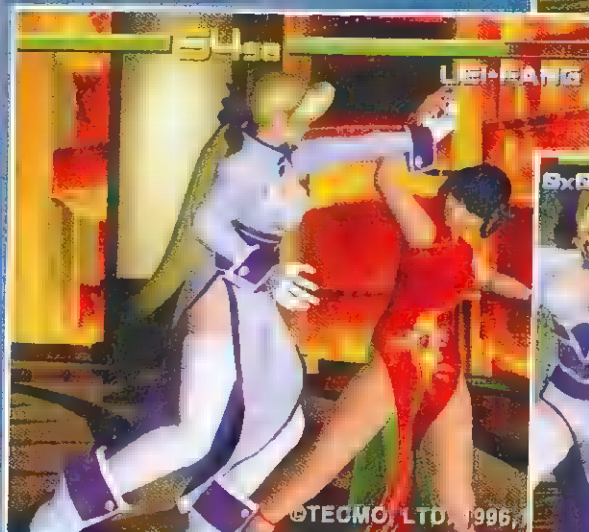
TOUT EST DANS LE DÉTAIL

Les joueurs regorgent de détails animés, comme cet œil et ces lunettes qui vibrent à nos conversations durant le combat.



FESTIVAL DE CONTRES

De nombreuses parades permettent de contrer les attaques ennemies. En voici quelques exemples.



DATE DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615) (F/M/16)

Street Fighter Zero

Malgré les critiques, dues à la lassitude, on imagine mal le monde du jeu vidéo sans Street Fighter. La série perdure et s'apprête à envahir la Dreamcast.

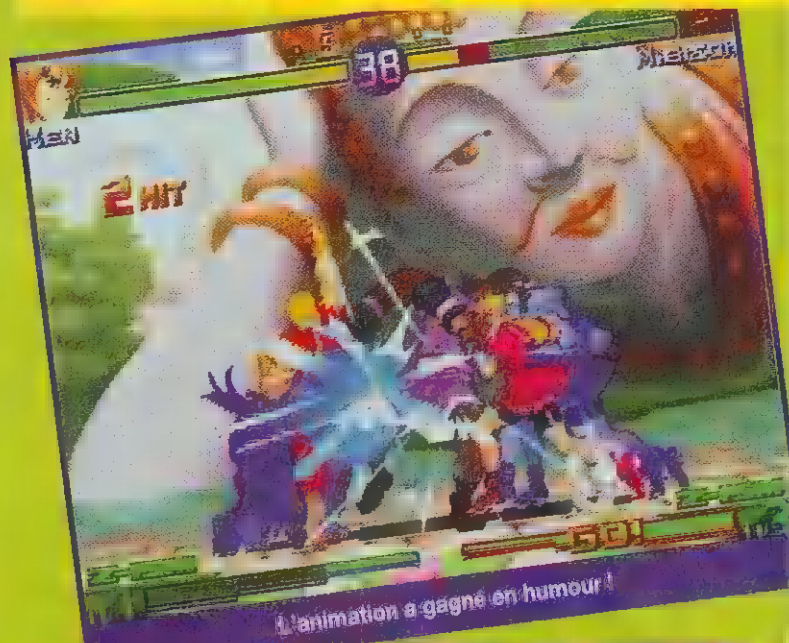
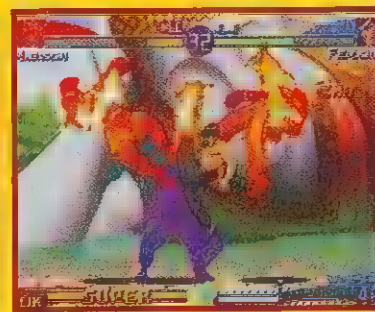
A lors que la version Saturn reprenait fidèlement celle de la PS en y ajoutant la gestion de la cartouche 4 Mo, Street Fighter sur Dreamcast offre une montagne de nouveautés (un peu normal). On compte près de trente-cinq combattants et pas moins de onze modes de jeu !

Arcade, VS, Training, World Tour (sorte de mode RPG), Team Battle, Survival, Dramatic Battle, Final Battle, Network (duel sur Internet), VS Dramatic Battle (jeu à trois !), Score Ranking (classement Internet). Eh oui ! on pourra jouer sur le net. On téléchargera un tas de données (dont, sans doute,

des persos !) et on en transférera sur le site de Capcom et Sega. Voilà enfin un bon jeu réseau à même d'exploiter le modem de la machine ! De même, la présence de plusieurs modes Multijoueur renforce l'intérêt de manière considérable.

L'éditeur s'est inspiré de Mario Smash Brothers, avec une grosse mêlée qui donne leur chance aux débutants. Assurément, les crises de fous rires vont égayer les parties. Le jeu en lui-même ne change pas de principe. Après un Marvel vs Capcom fidèle à la version originale, mais un peu austère, Capcom surprend son monde avec un portage enfin à la hauteur de la machine. Cela risque de faire les malheurs de SNK avec son King of Fighters un peu tristounet et limite pour de la Dreamcast. Street Fighter Zero 3 gèrera le PuruPuru Pack et peut-être la VM.

FEI-CONG FAIT PARLER SA FURIE !!



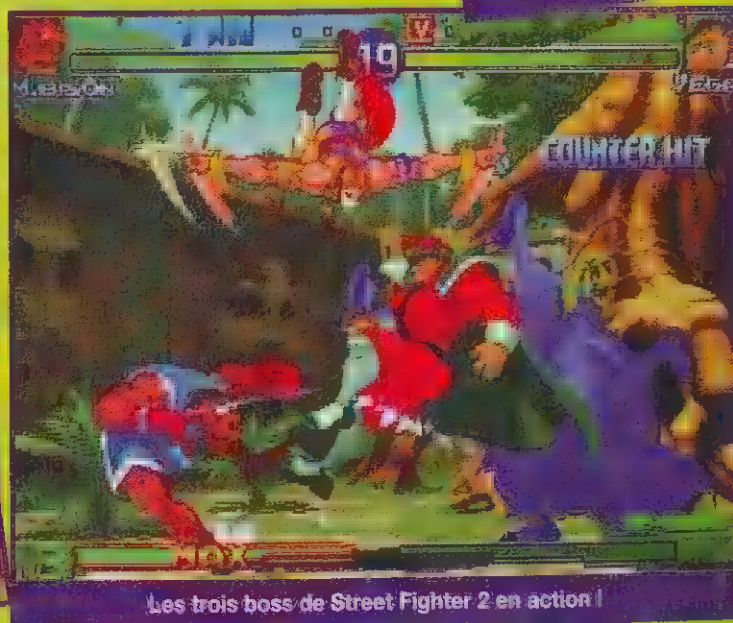
L'animation a gagné en humour !

DREAMCAST

● Capcom/Juillet 99



Dramatic Battle.



Les trois boss de Street Fighter 2 en action !

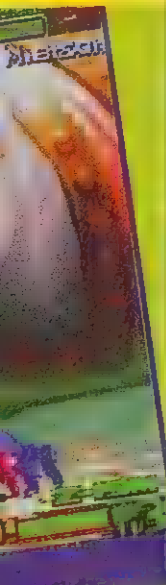


Nash aidé de son mentor.

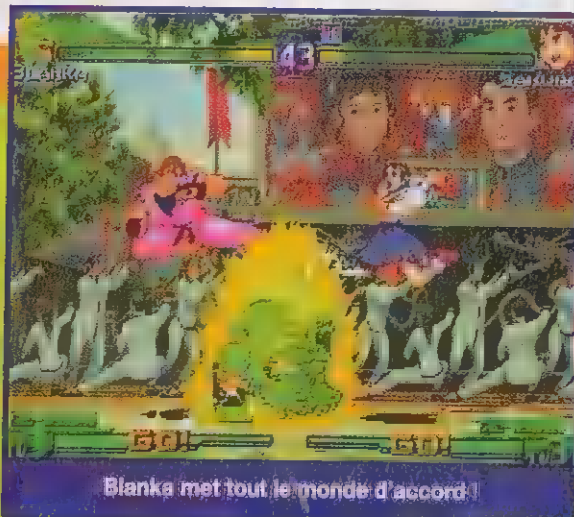


Honda semble avoir perdu du poids.

FURIE !



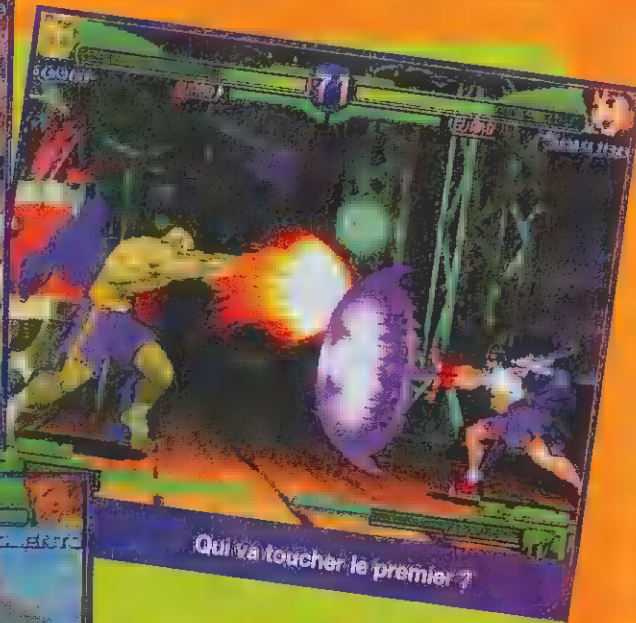
Hawk, un retour difficile



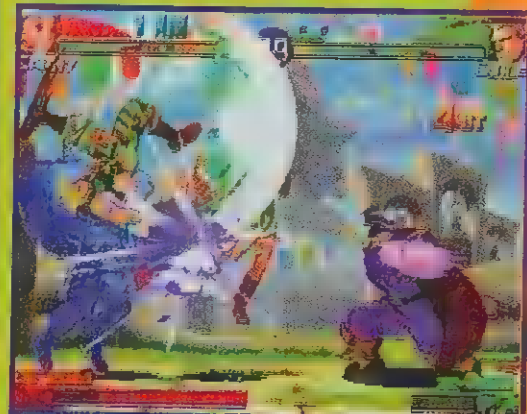
Blanka met tout le monde d'accord !



Le couple Final Fight en action !



Qui va toucher le premier ?



Guile fait la mariole sous le nez de Vega.



Team VS : 1 à 3 combattants



Training : une bonne leçon



Dramatic

DES HOMMES ET DES MODES

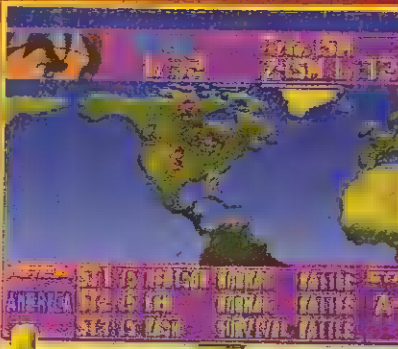
Avec onze modes de jeu, on ne peut pas s'ennuyer. Échantillon.



VS : un classique de la série



Arcade : 100% fidèle



World Tour : on peut améliorer les performances de son perso.



Dewprism

Square se recentre sur le RPG et nous livre un nouveau titre sur Playstation. Dewprism, c'est son nom, est entièrement en 3D et rappelle Musashiden par son côté très action. Cependant, il s'agit bien d'un RPG dans lequel on peut évoluer librement. Au début du jeu, le choix est donné entre deux héros : Rue ou Mint. Au cours de l'aventure, le second personnage interviendra et influera sur le cours des événements. Le scénario prend fort évidemment un tour différent selon votre choix.

Les combats, très arcade, font partie belle aux attaques spéciales. Les personnages ont chacun deux pages : l'une de vie et l'autre de magie. À noter, parmi les pouvoirs magiques des uns et des autres, la faculté de Rue à prendre la forme

des monstres du jeu et utiliser leur panoplie offensive. Une technique de combat pour le moins originale. Certains passages proposent des dédales de plates-formes assez réussis.

La réalisation, comme c'est souvent le cas pour les productions de Square, semble atteindre des sommets. Manifestement, la Playstation n'a plus aucun secret pour les développeurs de cette équipe, à qui l'on doit déjà Xenogear. En fonction des situations, les personnages affichent même des émotions, c'est dire ! Dewprism évoque un peu Zelda par son design général et son ambiance.



Dewprism est un RPG. Vous y ferez donc pas mal de rencontres.



Cette place rappelle fortement Zelda 64...



Et que ça saute !



Les deux héros se croisent par moments.



Les combats sont rudement menés.



Classique, mais non dénué de charme...



Cet affreux garde jalousement l'entrée d'un donjon.



Les mondes sont divers et peuplés.



PLAYSTATION

● Square/Automne

POWER GAMES

3615
POWER
GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

27 rue Tupin - 69002 LYON
Tél : 04 78 15 15 77

OUVERT
DU LUNDI DE 14H A 19H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS
AU 01 43 79 12 17

ACTION
REPLAY INT.

149 F

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

ENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

790 F

CONSOLE LIVREE
AVEC UNE MANETTE
DUAL SHOCK ET UN
CD DE DEMO.



PLAYSTATION

NEUF
PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

JEUX VERSION FRANCAISE

- | | | | |
|------------------------------|-------|--------------------------------|-------|
| ACE HUNTER 3 jap | 499 F | 24H LE MANS | 339 F |
| ASSAULT SUIT VALKEN 2 jap | 499 F | ASTERIX | 339 F |
| BRAVE FENCER RPG us | 399 F | APR ESCAPE | 399 F |
| BRIGANDINE RPG us | 399 F | BLOODY ROAD 2 | 399 F |
| DIMP WISPS jap | 499 F | BUGS BUNNY LOST TIME | 339 F |
| DRAGON VALOR jap | 499 F | CIVILISATION 2 | 339 F |
| ERGHEIZ us | 399 F | DRIVER | 339 F |
| FATAL FURY : WILD AMBITION | 499 F | EVIL ZONE | 339 F |
| FINAL FANTASY COLLECTION jap | 499 F | FINAL FANTASY 7 PLATINUM | 149 F |
| FRONT MISSION 3 jap | 499 F | GRAND TURISMO PLATINUM | 149 F |
| GRANDIA 2 jap | 499 F | GUY ROUX MANAGER | 339 F |
| JADE COCOON us | 399 F | KNOX CROSSFIRE | 339 F |
| LUNAR 2 : ETERNAL BLUE jap | 549 F | LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER | 349 F |
| MACHWARS VFA 2 jap | 499 F | MARVEL VS STREET FIGHTERS | 339 F |
| METAL GEAR SOLID INTEGRAL j | 499 F | NBA PRO | 339 F |
| MYSTIC DRAGON G jap | 499 F | NEED FOR SPEED 4 : HIGH STAKES | 339 F |
| OMEGA BOOST shoot jap | 499 F | NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN | 339 F |
| PAULI LUNAR SILVER STAR us | 549 F | OMEGA BOOST | 339 F |
| PARASITE EVE RPG us | 399 F | PACK TIME CRISIS + GUN | 319 F |
| PERSONA 2 jap | 499 F | QUAKE 2 | 339 F |
| RACING LAGOON RPG jap | 499 F | RAINBOW SIX | 339 F |
| RASETSU NO KEN jap | 499 F | RIDGE RACER TYPE 4 | 339 F |
| RISE OF CHOCOLATS 2 jap | 499 F | RTYPE DELTA | 299 F |
| SHADOW MADNESS us | 449 F | SILENT HILL | 299 F |
| SPRIGGAN LUNAR VERSE jap | 499 F | STREET FIGHTER ALPHA 3 | 339 F |
| SWAN UDRAN 2 us | 399 F | SYNPHON FILTER | 339 F |
| SUIKODEN 2 us | 399 F | V RALLY 2 | 349 F |
| SYNPHON FILTER us | 399 F | WARZONE 2100 | 339 F |
| WINDY HEARTS 2 jap | 499 F | WOLF ATTITUDE | 339 F |
| XENOGears RPG us | 399 F | X FILES VF | 339 F |



LUNAR STAR STORY



SOUL REAVER



SILENT HILL



SYNPHON FILTER

PLAYSTATION

occasion

- | | |
|---------------------|------|
| TOCA TOURING CAR | 99 F |
| MOTO RACER | 99 F |
| STRICKER 96 | 99 F |
| UDWORLD | 99 F |
| EXPLOSIVE RACING | 99 F |
| SOULBLADE | 99 F |
| ROA LIVE 97 | 99 F |
| DYNASTY WARRIORS | 99 F |
| TOMB RAIDER 2 | 99 F |
| FORMULA ONE 97 | 99 F |
| FIFA SOCCER 98 | 99 F |
| SUIKODEN | 99 F |
| DESCENT | 99 F |
| POWER SERVE | 99 F |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 99 F |
| STAR GLADIATOR | 99 F |
| EXPLOSIVE RACING | 99 F |
| PORSCHE CHALLENGE | 99 F |
| KRAZY IVAN | 99 F |

- | | |
|---------------------|-------|
| GRAND TURISMO | 149 F |
| TIME CRISIS | 149 F |
| COUPE DU MONDE 98 | 149 F |
| HEART OF DARKNESS | 149 F |
| COLONY WARS 2 | 149 F |
| GUY ROUX MANAGER | 149 F |
| TOMB RAIDER 3 | 149 F |
| AZUR DREAMS | 199 F |
| COLIN MAC RAE | 199 F |
| ALUMDRA VF | 199 F |
| OOT | 199 F |
| MOTO RACER II | 199 F |
| MEDIEVIL | 199 F |
| AZURE DREAMS | 199 F |
| CARDINAL SYN | 199 F |
| NINJA | 199 F |
| GRAND STREA SAGA | 199 F |
| WILD 9 | 199 F |
| ODDWORLD 2 | 199 F |
| BREATH OF FIRE 3 VF | 199 F |
| METAL GEAR SOLID | 249 F |
| TENCHU | 249 F |
| POPULOUS 3 | 249 F |
| CONSTRUCTOR | 249 F |
| KNOCKOUT BOXING 99 | 249 F |



JADE COCOON



GRANDIA JAP



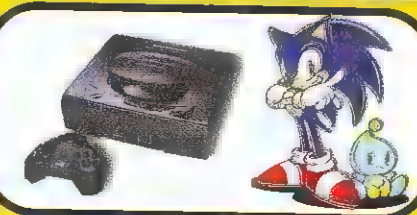
X-FILES VF



SF ALPHA 3



RIVAL SCHOOLS 2



SEGA

NEUF

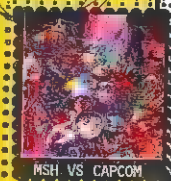
IMPORT

JEUX NEUF SEGA

JEUX OCCAZ SEGA

- CONSOLE + 1 JEU
CARTE MEMOIRE
MANETTE SUPPLEMENTAIRE
CABLE RGB
VIRTUA FIGHTER
SONIC
SEGA RALLY
HOUSE OF DEAD + GUN
MARVEL CAPCOM
KING OF FIGHTERS
DIE HARD ARCADE
AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

TEL. :
TEL. :
TEL. :
TEL. :
TEL. :
TEL. :
TEL. :
TEL. :
TEL. :
TEL. :



MSH VS CAPCOM

NOUVEAU



499 F N64 + mario 64

NINTENDO 64

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

N64 OCCAZ VF

- BEETLE ADVENTURE RACING
CASTLEVANIA
DUKE NUKEM ZERO HOUR
F1 GRAND PRIX 2
MARIO PARTY
MICROMACHINE 64
MYST. NINJA : GOEMON 2
QUAKE 2
ROGUE SQUADRON
STAR WARS RACER
SUPER SMASH BROTHER
TONIC TROUBLE
TURK 2
ZELDA

- | | |
|--------------------|-------|
| MARIO 64 | 99 F |
| WAVE RACE 64 | 149 F |
| EXTREME G | 149 F |
| NAGANO OLYMPICS | 149 F |
| DIDDY KONG RACING | 149 F |
| TURK | 149 F |
| MISCHIEF MAKERS | 199 F |
| LAMBORGHINI | 199 F |
| 1080 SNOWBOARDING | 249 F |
| BANJO ET KAZOOIE | 249 F |
| EXTREME G2 | 249 F |
| MISSION IMPOSSIBLE | 249 F |
| ZELDA VF | 299 F |
| TURK 2 | 299 F |



STAR WARS EP. 1

GAMEBOY COLOR VF

GAMEBOY COLOR VF

- CONSOLE GB COLOR
LES RAZMOKETS COLOR
LUCKY LUKE COLOR
ZELDA VF COLOR
TETRIS COLOR
TOP GEAR RALLY COLOR
MEN IN BLACK COLOR
WARIO LAND 2 COLOR
TITI ET GROSMINET COLOR

- | | |
|-------------------------|-------|
| V RALLY COLOR | 229 F |
| GEX COLOR | 229 F |
| QUEST FOR CAMELOT COLOR | 229 F |
| TURK | 199 F |
| MORTAL KOMBAT 4 COLOR | 229 F |
| LES SCHTROUMPHS COLOR | 229 F |
| TARZAN COLOR | 229 F |
| ASTERIX ET ORELIX COLOR | 229 F |
| SPY VS SPY COLOR | 229 F |



SUPER SMASH BROTHER

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE :
Je joins impérativement mon règlement de F par :
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CREDIT CARD

TOUTS LES PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

F355 Challenge

Yu Suzuki est le directeur de l'AM2 et un fan absolu de la marque au cheval cabré. Une passion qu'il entend faire partager aux amateurs de simulations automobiles hyper-réalistes.

Du premier abord, ce qui frappe est sans conteste le niveau graphique incroyable de cette simulation. Ensuite, c'est très certainement le réalisme poussé, aussi bien dans le domaine du game-play que dans la réalisation de la borne. Cette dernière reprend le concept d'Airline Pilots, avec trois écrans plats de 29". Il est ainsi possible de voir les concurrents que l'on double ou de repérer un virage de loin. Pas de place pour la fantaisie, donc — rien à voir avec Daytona USA —, que du réel.

La claque !

Graphiquement, F355 Challenge met une sacrée claque, avec un public entièrement en 3D et une qualité des textures inédite ! On s'y croirait, avec du vrai bitume. Il ne manque plus que l'odeur ! Pareil pour les voitures, dont la modélisation, le rendu et l'éclairage en temps réel sont incroyables ! L'animation reproduit de façon hyper-réaliste le comportement routier des bolides rouges. Mais le visuel ne fait pas tout, et Yu Suzuki voulait créer un véritable simulateur automobile. L'AM4 en charge des bornes s'est donc sorti les tripes !

Le coup de boule !

Tout d'abord, le design de la Ferrari est parfaitement respecté. Une fois glissé à l'intérieur de la borne, on se prend un sacré coup de boule. Imaginez un siège baquet et une boîte de vitesses fidèlement reproduits... Face à soi, trois écrans 29" et, partout, un système sonore en béton qui reproduit au décibel près, vibrations incluses, le rugissement de la F355 ! Une fois que l'on démarre, on est envahi par le feulement si caractéristique du moteur Ferrari ! Le siège vibre au rythme des changements de vitesse. Aaaaarrggghhh ! Techniquement, Sega a sorti la grosse artillerie, avec trois Naomi en parallèle (une pour chaque écran) !

Trop fort !

La compétition met aux prises huit Ferrari 355, sur six circuits, qui se veulent des reproductions fidèles des originaux (Suzuka Short, Suzuka Long, Long Beach, Monza, Motegi et Sogo). On est donc très loin des quarante bolides de Daytona USA. Ici, on se concentre sur la conduite sportive. F355 Challenge requiert de la part du joueur une optimisation permanente de son pilotage.

Néanmoins, Yu Suzuki est parvenu à rendre ce monstre accessible au grand public grâce aux trois niveaux de difficulté qui conviennent à tous les types de joueurs. Le niveau Novice permet au conducteur de se concentrer sur la conduite, des fonctions accessibles à la base de la boîte de vitesses assumant une partie de la gestion du bolide : SC (contrôle de la stabilité), TC (contrôle de la traction), ABS et IBS (système de freinage automatique). Le niveau Intermediate, quant à lui, ne propose que les fonctions SC, TC et ABS. En Expert, bien entendu, ces fonctions disparaissent au profit d'un copilote virtuel qui vous guide de la voix. On retrouve ces niveaux de difficulté dans chaque mode de jeu : Training, Free-Run, Race Mode (GP). Le mode Training est une véritable leçon de conduite à haute vitesse, avec affichage de la trajectoire idéale et conseils de tout poil (freinage, vitesse, direction, etc.). Enfin, au terme de la course, une imprimante couleur vous délivre une analyse de votre conduite !

SUPER NAOMI

F-355 Challenge tourne sur un assemblage de trois Naomi — une par écran. Ce montage préfigure ■ Super Naomi, une version très musclée de quatre sets PowerVR, et mise au point avec l'aide de Nec. Jusqu'à présent, l'AM2 reste discret sur cette bête, qui fait déjà fait trembler la profession. A noter que la Dreamcast 2 serait basée sur cette mystérieuse Super Naomi...

C'INTRO

L'introduction en 3D temps réel est à se jeter des étoiles !



ARCADE

● Sega/Été 99





Le circuit d'essai de Ferrari, tel que le reconstituent les trois écrans.

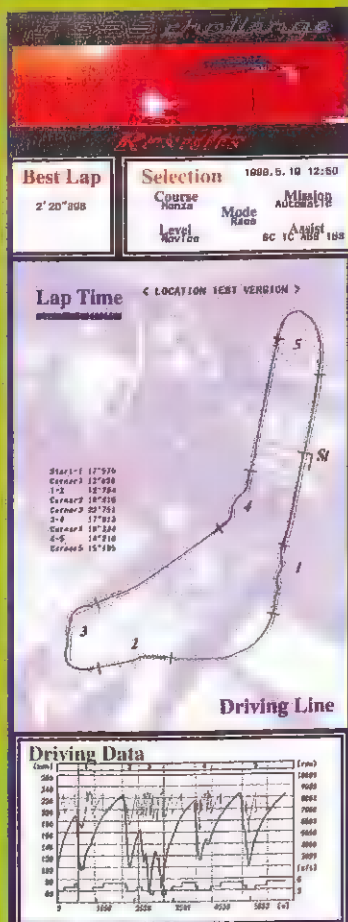


Vous pourrez découvrir le circuit de Suzuka.



et celui de Long Beach.



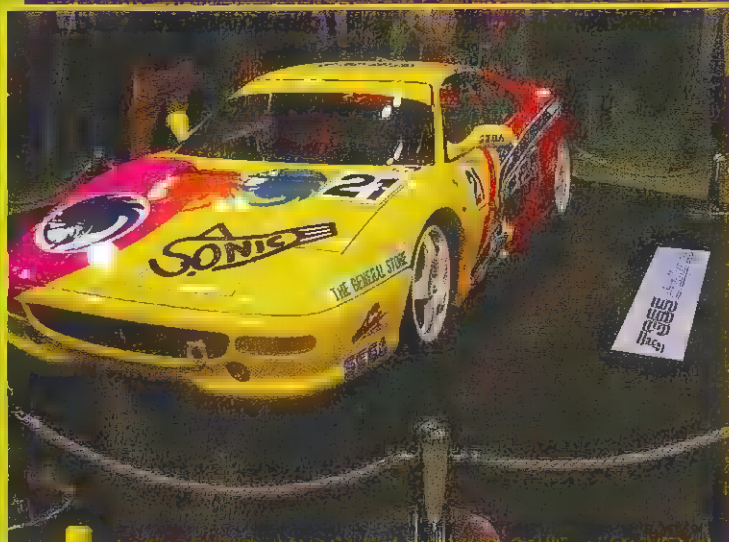


'Vous avez droit à une analyse méticuleuse de votre conduite.

SEGA PRIVATE SHOW '99

Le 19 mai s'est tenu le Sega Private Show. Exclusivement consacré aux produits de la marque, ce fut l'occasion d'écouter Yu Suzuki (directeur de l'AM2) puis Irimajiri (P-d.g. de Sega) succéder sur le podium. Le constat est simple : l'arcade est mal en une manière générale. Handicapé par son déficit colossal, Sega devrait sous peu mettre un terme à son parc de salles installé à l'étranger, justifiant ainsi une bonne partie des 1.000 licenciements annoncés. Le succès de la Naomi est un peu de baume au cœur du hérisson, mais Irimajiri reconnaît

que c'est une arme à double tranchant. Devenu le standard unique en arcade, cette carte permet de fabuleuses conversions sur Dreamcast qui confortent le grand public dans l'idée que l'arcade à la maison est une réalité. Résultat : la fréquentation des salles est en chute libre. Pour remplir à nouveau les salles, Sega se doit de sortir des titres qu'on ne trouve qu'en arcade. Avec F-355 Challenge, le message est clair, Sega est à nouveau capable de réaliser des monstres sans atteindre les coûts excessifs de la belle époque style R360 de G-Loc. Merci à la Naomi.



Ferrari s'est prêté au jeu avec cette version aux couleurs de l'AM2 !

L'enjeu est de taille : il s'agit tout simplement de sauver Sega.



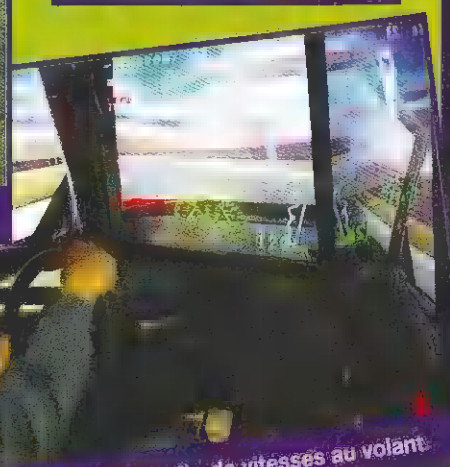
Irimajiri doit batailler sur deux fronts : l'arcade et la Dreamcast.



La borne a été supervisée par Ferrari.



La boîte originale, avec les boutons.



A noter une seconde boîte de vitesses au volant.



Le cockpit fermé reproduit l'intérieur de la Ferrari.

Brave Firefighters

Inaugurant une nouvelle série baptisée "Sega Professional", ces courageux pompiers apportent leur petit lot d'innovations dans la lutte contre les incendies.

Sauver ou périr, telle est désormais votre devise... Armé d'une lance à incendie, vous allez combattre le feu et sauver d'innocentes victimes. Votre contrôleur possède deux positions de tir, comme dans la réalité : concentré et puissant ou dispersé et faible. Vous ajustez la force de l'eau grâce à un système de vibrations. Et il est important de bien l'utiliser, car un tir continu provoque une baisse de pression... En plus, un tir trop puissant peut casser des éléments du décor ou blesser un innocent. Pour survivre face aux flammes, il faut anticiper leur propagation et éteindre tous les foyers le plus vite possible. Vous gagnez alors des bonus de temps.

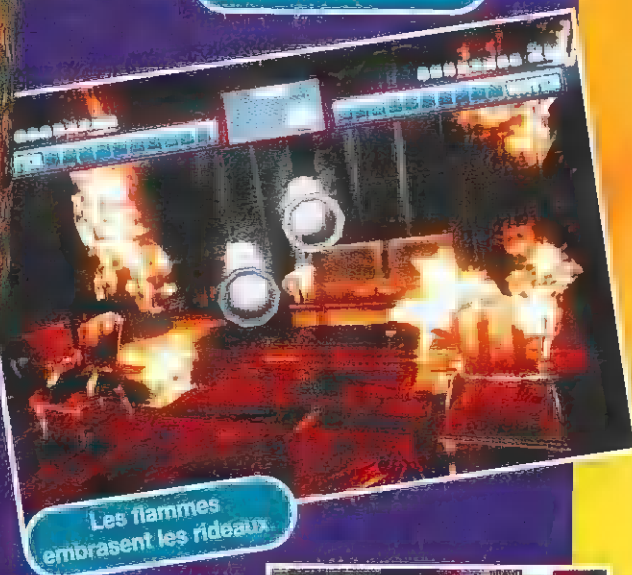
Techniquement, le jeu est impressionnant. Le réalisme, grâce aux multiples effets spéciaux. La Naomi montre une nouvelle fois son énorme potentiel. A la différence des productions récentes (du genre House of the Dead), il ne semble pas possible de choisir son chemin. A la longue, arroser des pièces à la poursuite des flammes pourrait lasser, mais attendons le produit final pour juger de son intérêt.



La jauge Water représente la pression.



La borne inclut même de vrais gyrophares !



Les flammes embrasent les rideaux.



Le feu se répand au sol et sur les murs.



La fumée s'épaissit par endroits.



Notez les deux types de jet d'eau.

ARCADE

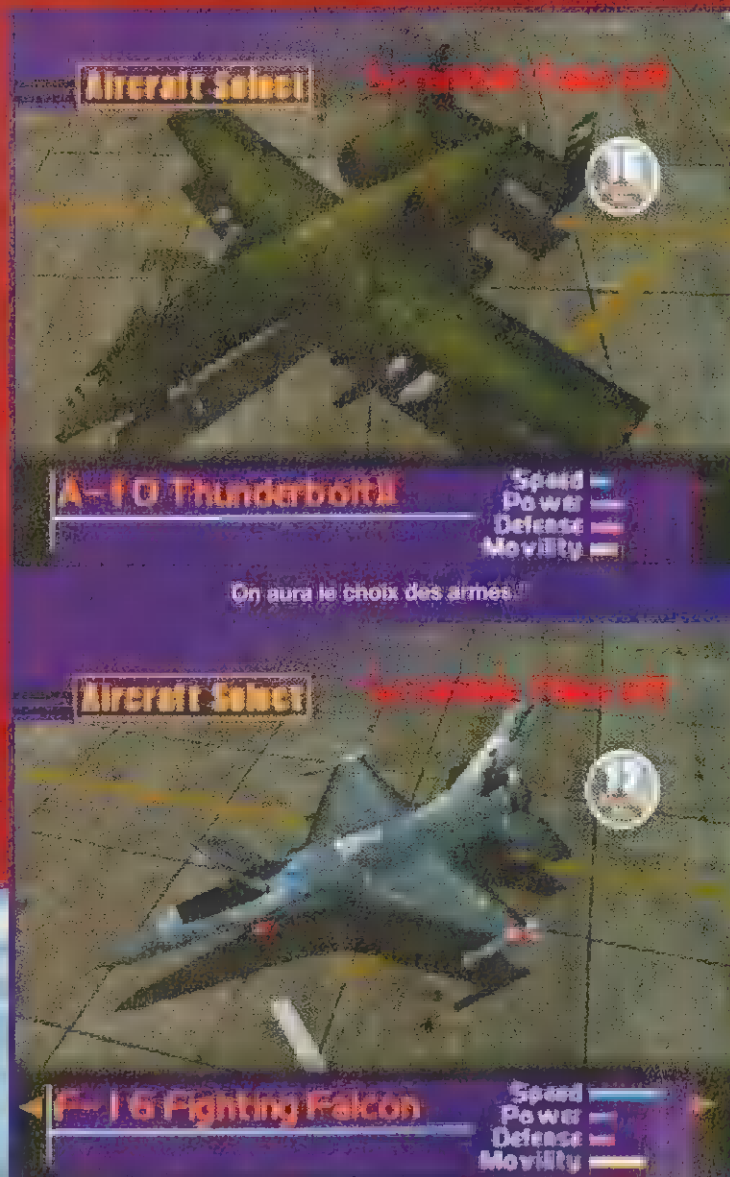
● Sega AMI/Été 99

Airforce Delta

Nouvelle console, nouvelle génération, nouveau Konami... Brisant avec la tradition (Goemon, Castlevania...), l'éditeur arrive avec du neuf.

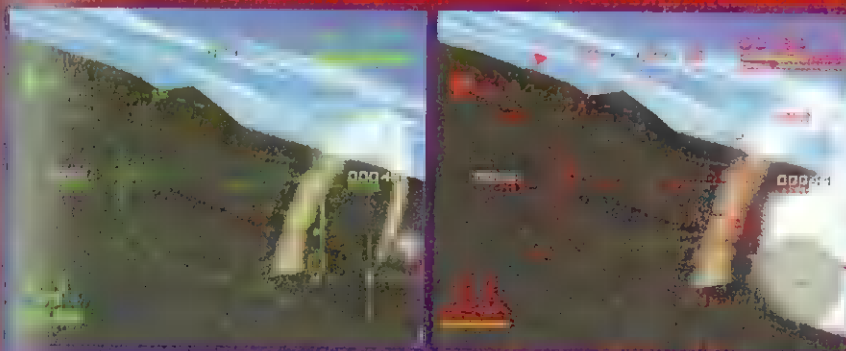
Reprenant quasiment trait pour trait l'Ace Combat de Namco, Konami nous livre un simulateur de vol militaire orienté arcade. Son titre est très provisoire. Niveau interface, il fait dans le classique et les habitués d'Ace Combat ne devraient pas être trop surpris. Le jeu propose près de vingt-quatre missions avec un choix de plus de vingt appareils de combats divers, allant de l'hélicoptère au prototype futuriste. La nature des missions est très certainement la grosse originalité d'Airforce Delta. On sera par moments amené à évoluer sur un porte-avions ou à slalomer entre les trains, dans un tunnel. Le combat

urbain n'est pas oublié : l'on découvre de vastes villes, pourvues d'une multitude de bâtiments ! Impressionnant. Konami annonce un jeu très dynamique, avec des tas d'événements en cours de mission. Autre point particulier : le jeu gère le joystick analogique développé par ASCII (celui déjà utilisé par Aerodancing). Les graphismes sont au niveau de la machine, les modèles physiques de vol ne devraient pas être oubliés, malgré l'aspect très arcade du jeu. On espère que Konami ne relâchera pas ses efforts avant la sortie de son titre.



DREAMCAST

Konami/Juillet 99



L'explosion dégage un sacré souffle !

Les morceaux sont projetés de ci, de là !



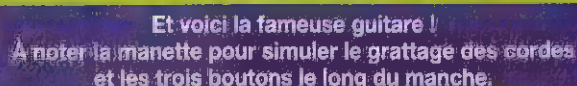
Après l'ambassade, la muraille... etc.



QUE DE VUES !

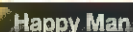
Dans le jeu comme dans le Replay, on dispose d'une foule de vues tactiques plus ou moins spectaculaires.





Konami/juillet

les reproduire quand elles passent une ligne déterminée. Les reproduire, oui, mais pas bêtement avec une simple manette. En effet, après la platine DJ de Beatmania et le fameux tapis DDR, on passe carrément à la guitare électrique. On retrouve les trois niveaux de difficulté habituels : Practice, Normal et Expert. Dans le premier, un prof virtuel vous initie. Dans les deux autres, le soft vous propose un choix de six morceaux de genres musicaux divers. Bien sûr, en Expert, le rythme est soutenu. Les infos pleuvent à l'écran. On peut s'affronter à deux, et on est noté au terme de chaque niveau. Encore un succès assuré pour Konami au Japon. Pour l'Europe, c'est une autre histoire.





JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !



DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU <http://www.datel.co.uk>

IL N'EXISTE
QU'UN SEUL
ACTION REPLAY!

LE OFFICIEL



ACTION REPLAY PROFESSIONNEL

UN NOUVEAU
LOOK !
POUR PLUS
DE PUISSANCE

NOUVEAU ! L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

Il vous permet :

- ENTIEREMENT EN FRANÇAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
- D'explorer l'intégralité du jeu
- De vous guider à travers les niveaux cachés
- De vous aider à surmonter tous les obstacles
- De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
- De vous protéger des nombreux pièges dans l'univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS :

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

Geler l'action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l'Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l'action.

DIFFÉRENTS POSSIBILITÉS :

- Choisir parmi l'immense liste d'astuces préprogrammées
- Trouver, créer vos propres codes
- Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux créés par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES

L'Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à son recherche automatique.

Aucune autre recherche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Son mémoire de 24 még. (360 blocs) qui vous facilite la navigation et le chargement de vos jeux. Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!



DES VIES INFINIES

DES ARMES SPECIALES

DES NIVEAUX CACHES

DES VEHICULES CACHES

DEVENEZ INVULNERABLE

DES PERSONNAGES CACHES



Soulcalibur

Le premier jeu de duel à l'arme blanche sur Dreamcast sortira cet été, et on ne se lasse pas de vous en parler. Namco, l'éditeur, ne délivre les informations qu'au compte-gouttes, soucieux sans doute d'entretenir le suspense... Et ça marche !

Au fil des mois et des présentations successives que nous avons faites de ce titre sacrément somptueux, vous commencez à connaître la musique. Le principe du jeu n'a plus de secret pour vous ! Parfait, attardons-nous donc sur quelques détails délicieux, notamment sur les subtilités des affrontements.

Parades et trahisies

Soulcalibur introduit un système de parade intitulé Guard Impact, visant à rendre le combat plus fluide.

Le principe est tout simple : on pare une attaque adverse en repoussant son opposant en arrière ou sur le côté, de manière à l'exposer à une contre-attaque fulgurante. En effet, l'attaquant se retrouve alors à découvert, ce qui offre une occasion en or de frapper. Ce principe, qui rend les affrontements très dynamiques, rappelle un peu Virtua Fighter. De même, l'aire de combat en 3D, assortie à huit directions de déplacement, permet de contourner un combattant pour le frapper à revers. Enfin pour mener une attaque frontale, on peut recourir à une sorte de furie appelée Soul Charge. En appuyant simultanément sur les boutons A, B et X, on concentre l'énergie de son personnage. Dès que le combattant clignote, c'est qu'il est à même de briser n'importe quelle garde adverse.

Voilà qui donne une petite idée des tactiques de combat que l'on pourra mettre en œuvre lors de ces duels menés sur le fil du rasoir.

Nightmare est un combattant redoutable, même à terre !

Namco, fine lame de la conversion

Concernant plus globalement le contenu du jeu, il semblerait que les modes de jeu seront au nombre de sept. On en connaît déjà six : Arcade Mode, Team Battle Mode, Practice Mode, Vs Mode, Time Attack Mode et Survival Mode. Quant au dernier, Namco le garde secret pour l'instant, mais les rumeurs vont bon train. La plus sérieuse fait état de l'arrivée d'une option Network, donc gérant un modem. Enfin, une dernière petite remarque au sujet des graphismes : les visages des

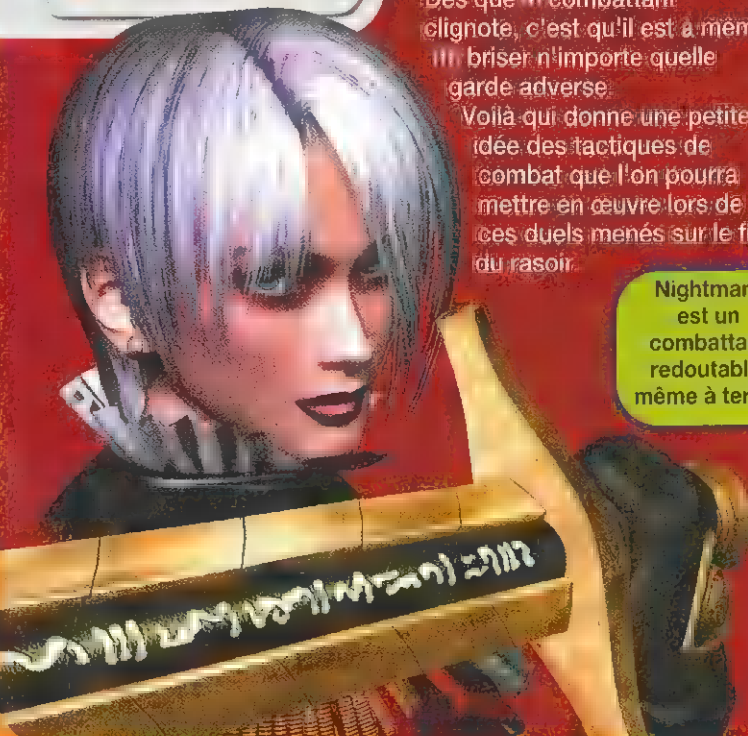
personnages sont capables d'expressions. Cela n'a l'air de rien, mais voir les combattants d'habitude stoïques comme s'ils étaient de marbre, exprimer une émotion est saisissant. Comme son habitude, Namco semble avoir peaufiné cette conversion à l'extrême (l'éditeur a déjà fait la preuve de son talent pour la version Playstation). Sur Dreamcast, Soulcalibur devrait dépoter un maximum !



La face obscure d'Ivy, très... cuir.



Mitsurugi excelle dans l'art de manier le katana !



Ivy sait aussi faire preuve de classe.



GARDE IMPACT

En parant par un Impact, Astaroth déstabilise son opposant Nightmare quasiment désarmé et à découvert. Il n'a plus qu'à plaquer sa contre-attaque.

GARDE IMPACT

En parant par un Guard Impact, Astaroth déstabilise son opposant Nightmare, quasiment désarmé et à découvert. Il n'a plus qu'à placer sa contre-attaque.

LES DEUX VISAGES DE SUCCACIBUR



Combat de monstres...

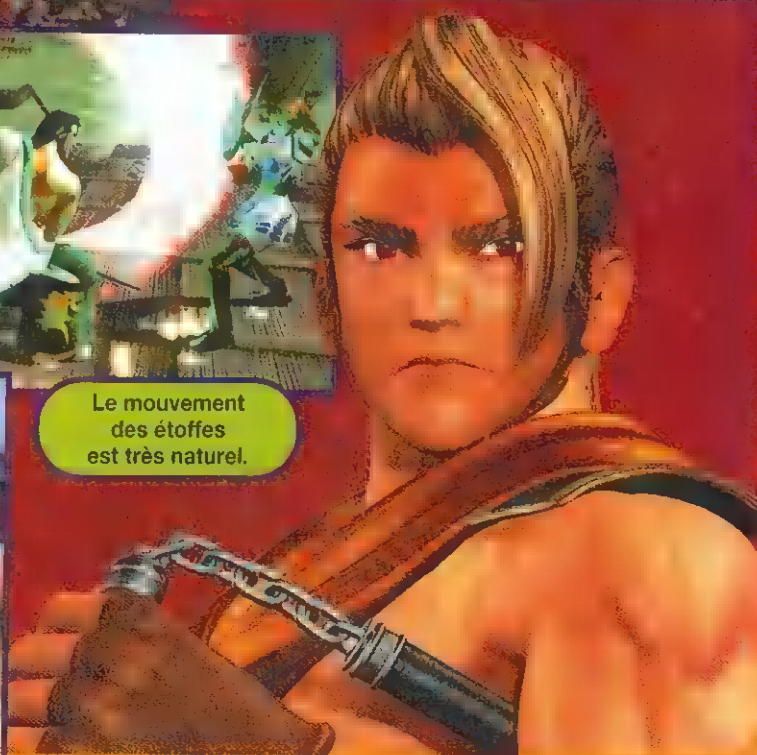


Taki, toujours aussi souple !

Mal de dos ? Une petite remise en place des vertèbres, et on n'en parlera plus...



Le mouvement des étoffes est très naturel.



To Shin Den

On ne l'attendait plus. Depuis les différentes variations sorties il y a pas mal de temps, To Shin Den n'avait plus fait parler de lui. Ce voilà qui arrive à point nommé pour une Playstation en panne de titres du genre.

PLAYSTATION

● Takara/Été 99

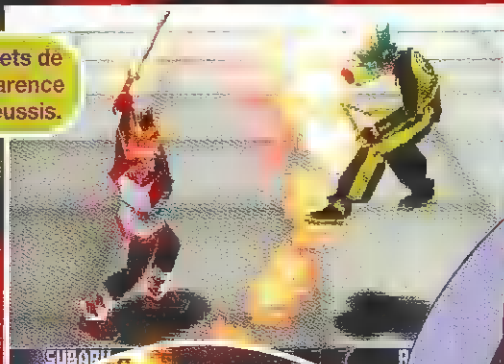


Les effets de transparence sont réussis.

D To Shin Den fait table rase du passé. Tous les persos sont nouveaux, mais certains ont un arrière-goût de To Shin Den. Le design général est très manga (trop). On note l'arrivée d'un mode de combat en équipe à la manière de King of Fighters (persos). Le mode Story se joue principalement en équipe ; des animés apportant du rythme entre les combats. Les modes Survival et Practice se jouent avec un perso unique, alors que Time Attack et VS autorisent des parties aussi bien en solo qu'en équipe. Ces quatre modes vous opposeront aux neuf combattants de base plus à ceux qui cachés. Quant au Mini Games Mode, il est



Des cuisses redoutables !



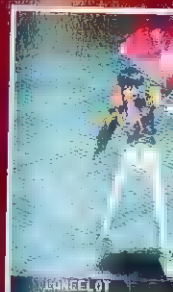
Explosée en plein vol !



Une magie bien placée !



Le coup du cochon !



Certains coups

TOUS E



Shin Den Subaru

To Shin Den fait
ble rase du passé.
ous les persos sont
mais certains ont un
de To Shin Den
énéral est très
(?). On note
n mode de combat
la manière de King
(3 persos). Le mode
e principalement
des animés
u rythme entre les
es modes Survival
se jouent avec un
alors que le Time
VS autorisent des
i bien en solo
e. Ces quatre
opposeront aux
ttants de base plus
achés. Quant au
Mode, il est

constitué d'un ensemble de
sept petits jeux. Le Data Base
et le Goods apporteront un peu
de nouveauté à ceux qui
auront terminé une fois le jeu.

Ring Out facilite

Certains niveaux introduisent
un nouveau système mis au
point par Takara et baptisé
"Ring Out Battle Field".
Derrière cette appellation, se
cache un moyen de dynamiser
les combats. Suivant des
conditions prédéterminées, le
niveau évolue, rendant l'af-
frontement plus corsé : l'aire
de combat se réduit comme
dans Bomberman ; le Ring Out
revient plus alors facile.
Techniquement, ce jeu exploite
les dernières avancées en
matière de programmation sur
Playstation : modélisation
complexe, textures fines
animation fluide. Côté son, pas
de surprise, c'est du classique.
Comme ses grands frères, ce
nouvel épisode ne faillit pas.



Subaru fait appel à un super pouvoir.



Petite mais rapide !



Un coup de cul bien placé.



Que ça défoile !



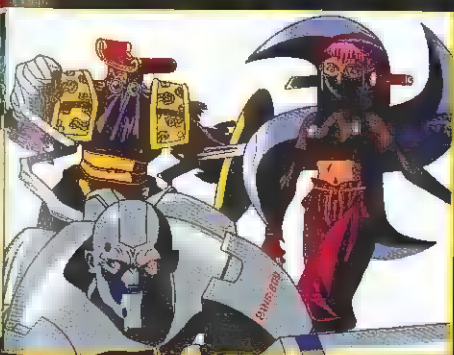
Certains coups sont très beaux.

TOUS ENSEMBLE !

To Shin Den fait peau neuve et suit à son tour la tendance avec son système de Team Battle.



ouchon !



Psychic Force 2

Après la conversion du deuxième volet sur Dreamcast, Taito surprend tout le monde avec un nouvel épisode sur Playstation. Explications...

Din va essayer de s'y retrouver. *Psychic Force* 2012 était le deuxième volet de la série sorti en arcade, converti depuis sur la Dreamcast de Sega. Pour ne pas léser les fans de la Playstation, Taito leur a concocté une conversion qui se révèle très proche de la version Dreamcast. Les innovations (il en faut bien !) résident principalement dans les modes de jeu, et cette version en possède une tonne. Comme nous vous le disions le mois dernier, on en dénombre pas moins de onze ! Pour plus de détail, référez-vous au C+89. Ce mois-ci, nous allons nous concentrer sur les combats.

Mort subite

Afin de contenter un large public, Taito propose deux niveaux de difficulté : débutant

(auto garde et auto charge) et expert. En cas d'égalité au terme du temps imparti, on a droit désormais à un Sudden Death : le premier qui frappe a gagné (comme la mort subite au foot). On note trois types de Dash (normal, rapide et latéral), auxquels il faut ajouter trois gardes (normale et deux barrières de force contre les coups spéciaux simples et ceux à répétition). On dispose aussi de deux méthodes pour charger son énergie psychique : Psycho Charge et Hyper Charge, laquelle transforme de la vie en énergie. Enfin, Psy Impuls permet d'échapper à un KO imminent : par exemple, quand un personnage percute le mur du cube invisible dans lequel on évolue, il tombe dans les pommes... pour le plus grand bonheur de l'adversaire.



La barrière vous protège.

Le Psy Impuls permet d'établir une barrière de protection, le temps de reprendre ses esprits. Les techniques de combat sont nombreuses, et les maîtriser demandera pas mal de temps. Un titre réserver en priorité aux joueurs expérimentés.



Cette énergie n'augure rien de bon.



Festival d'effets spéciaux !



La harpe produit des ondes.

PLAYSTATION

● Taito/Août 99

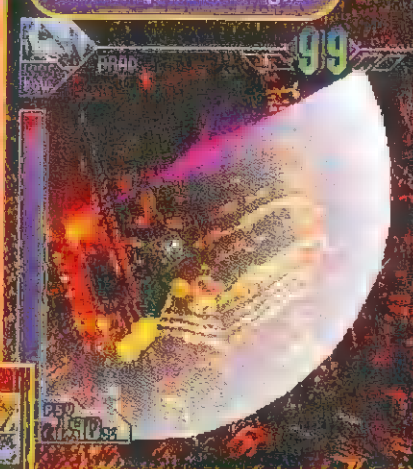


Le Phénix est réussi.

Attaque spéciale à bout portant !



Certains combattants ont une épée très longue !



Certains décors sont en 3D !



Cette énergie figure rien de bon !



Taito a sorti sa panoplie d'équations mathématiques.



La Playstation poussée dans ses retranchements.



La caméra bouge en suivant les combattants.



Quel coup de pied !

Valken 2

Ces vétérans du monde du jeu vidéo se souviennent très certainement de Valken, un shoot 2D légendaire sur Super Famicom. Cette fois, pour son grand retour, Valken a choisi la Playstation.

De son frère aîné, cette simulation, dans la pure lignée de Front Mission, n'a conservé que le monde. De quoi surprendre les fans de l'éditeur. On retrouve évidemment les robots de combat légendaires du premier volet : Valken, Leynos et Exas. Vous ne contrôlez que votre robot, le reste étant piloté par l'ordinateur. L'action est suivie depuis le cockpit de votre machine de guerre.

Un cinquantaine de niveaux

Entre chaque bataille, vous évoluerez dans une sorte de RPG, et vous ferez une foule de rencontres. Le scénario intervient aussi durant les combats par des

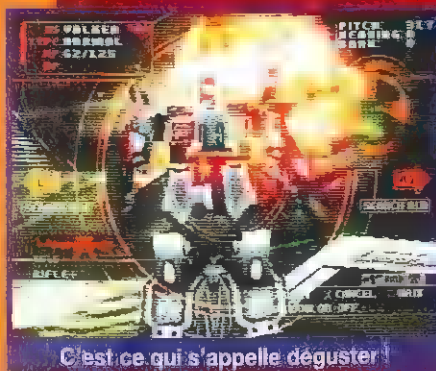
conversations entre pilotes. L'action se déroule, à travers une cinquantaine de niveaux, avec une trame qui rappelle Gundam. On peut déterminer les unités qui vont être lancées dans le combat. Le reste est assez classique.

Un pari risqué

Avec le désintérêt actuel des joueurs pour les shoot, on comprend que l'éditeur ait adapté sa série légendaire pour en faire une simulation de robots. Cependant, Front Mission ayant réalisé des ventes très moyennes, on peut se demander si c'est un bon choix. Cela dit, n'oublions pas qu'avec Langrisser, Mesaya possède une forte expérience dans ce domaine.

PLAYSTATION

Mesaya/Juillet



C'est ce qui s'appelle déguster !



Pour l'instant, le jeu semble très classique.

UN PEU D'HISTOIRE

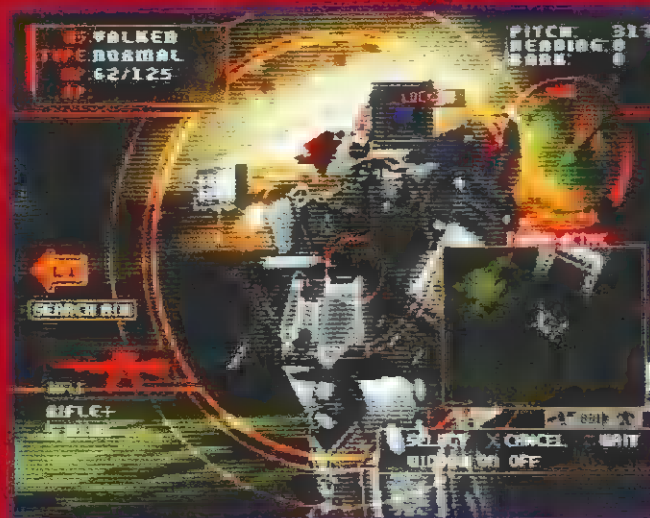
On ne peut pas dire que Mesaya soit un débutant dans le monde du jeu vidéo. On lui doit les succès suivants : Assault Suits Leynos (Megadrive, 1990) Kaizad (PC Engine, 1990) Target Earth (Genesis, 1990) Assault Suits Valken (Super Fam. 1992) Valken (Snes, 1993) Assault Suits Leynos (Saturn, 1997).



Le scénario intervient à tout moment.



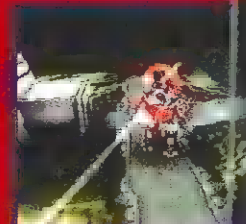
La partie en vert signale l'espace de déplacement.



Vous verrez l'ennemi depuis le cockpit.



L'ennemi entre dans l'atmosphère.



Les missiles pleuvent.

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SEL** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Sans
ni Chèque

IAPOVIEWS



Tai-Fu, Wrath of the Tiger - Puma Street Soccer
Sports Car GT - Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist
KKND Krossfire - NHL Face Off 99 - PoyPoy 2 - Dreams
Running Wild - Civilization 2 - Monaco Grand Prix 2
Les Razmoket - **Warzone 2100** - Need For Speed 4
Big Air - Gex contre Dr Rez - Bust-A-Move 4 - Astérix
Rally Cross 2 - Populous - X-Games Proboarders - Rollcage
Metal Gear Solid - A Bug's Life - Akuji The Heartless
GTA #1 London - Rollcage - Pro Pinball Big Race USA
WCW nWo Thunder - Tiger Woods 99 - Rival Schools
Penny Racers - Buck Bumble - Center Court Tennis
NHL Breakaway 99 - **Micro Machines 64 Turbo**
Glover - Rakugakids - South Park - Fifa 99 - Airboarder
Knife Hedge - Yoshi's Story - Turok 2, Seed of Evil
Wipeout 64 - NFL Quarterback Club 99 - V-Rally 99
Mario Party - Topgear Overdrive - Bust-A-Move 3DX
VF - NBA Jam 99 - Body Harvest - 1080° Snowboarding
SpaceStation Silicon Valley - Extreme G2 - Starshot,
Panique au Space Circus - Banjo et Kazooie - G.A.S.P. !!
Mission Impossible - **Virtual Pool 64** - Forsaken

3617

SEL

Store En Ligne

Nintendo 64 Playstation

Sega New Challenge Confé

Suite à la première conférence de mai 98, Sega organisait la seconde édition, histoire de faire un premier bilan de l'année écoulée et annoncer le programme de celle à venir.

Sega frappe fort : dix mois seulement après le lancement de la machine, le prix de la Dreamcast baisse à ¥19 900 (environ 1 000 €) et l'on assiste à l'inauguration d'une gamme de jeux à bas prix. Pour l'instant, le nombre de cinq (PenPen, Jūryū, Godzilla, Sonic et VF3th), ces derniers seront vendus à 990 (100 F) l'espace d'un mois. La Dreamcast s'aligne ainsi sur ses concurrentes. De plus, il y a ajouté l'ébauche d'une stratégie Internet enfin concrète, avec la mise en place du Dreamcast Heat, fortement inspiré par ce qui se fait dans le monde PC (GameZone, BattleNet, etc.). Pour répondre aux attentes des utilisateurs et des parents, le programme de gestion d'Internet sur la DC passe à la version 2, plus élaborée, avec

une interface graphique plus claire, surtout, pourvue d'une option de contrôle parental. En revanche, la Dreamcast n'adopte toujours pas de lecteur Zip, ni modem 56 Kbps ni DVD.

Des projets à long terme

Tout cela avait pourtant été annoncé par Sega dans la presse nipponne, laquelle n'a pas non plus apprécié la présentation des softs US (basket, boxe, Football US). Pour rassurer, Sega dévoilait Project Ares, Virtua Striker 99 (en démo sur Naomi) et Virtual On V5.4 (en démo sur Model 1). La firme au hérisson s'est même senti obligée d'annoncer Robot Taisen DC, sans pouvoir en montrer un seul écran ! Les projets ne manquent pourtant pas, à

commencer par des clones de Parappa (Mizuguchi), de Nights (Sonic Team) et de Sakura Taisen (Red



Plus à l'aise avec la première conférence Dreamcast DC, les membres du Sega Development 1st Division.

Company), pour ne citer qu'eux. C'est sûr, la baisse du prix de la console n'aura de réel effet qu'avec une ludothèque fournie et attractive. Mais, désireux de se donner une image grand public, Sega a passé sous silence certains titres jugés trop "otakus", comme Langrisser Millennium (dont Mesaya organisait, seul ailleurs, une présentation à la presse) ou tous les titres Nec

peu de côté... Autant que les vraies surprises n'arriveront pas avant la fin de l'année, voire début 2000 ! Au delà des premières impressions, on sent que Sega, malmené ces derniers temps, a gagné en maturité. Fort du soutien de Capcom et de la coopération de grands éditeurs (Namco, Konami, Taito), le roi de l'arcade expose une stratégie cohérente et met un trait sur une période noire. La fin 99 sera donc le vrai moment de vérité pour le Japon. Concernant la sortie américaine, on ne devrait pas trop se tromper en disant que la DC devrait marcher fort, vu son accueil positif lors de l'E3. En Europe, à cause d'un prix plus élevé, le combat devrait être plus serré avec PlayStation.

LE PROFIL TYPE DU JOUEUR SUR DC

D'après une étude commandée par Sega, l'âge moyen des possesseurs de Dreamcast se situerait entre 15 et 30 ans, avec une concentration plus forte entre 24 et 30 ans. Un public plutôt âgé, donc, dont 5 à 6 % de femmes. Sega reconnaît que c'est assez peu, mais ce chiffre augmenterait avec la sortie de jeux plus adaptés. Seulement 37,7 % des acheteurs de la machine ne sont pas des utilisateurs traditionnels de produits Sega. Le public DC est donc encore en grande partie composé de fans de Sega. La faute aux jeux ! La aussi, Sega promet du changement dans la seconde moitié de l'année. Enfin, l'option Internet s'en sortirait pas trop mal, avec une moyenne de 150 000 utilisateurs.

Une leçon bien apprise

En fait, Sega a beaucoup appris de la non-réaction de SCEI face à la DC. Sony laisse Sega tirer toutes ses cartouches avant de sortir sa PS2. Du coup, Sega en met un



DES JEUX ? OUI, PLEIN !

Pas moins de soixante-huit titres sont prévus d'ici à la fin de l'année... mais au Japon uniquement. On en compte trois pour le début 2000, et une vingtaine dont la date n'est pas encore arrêtée mais qui devraient, en toute logique, sortir entre fin novembre 99 et début février 2000. À cela, il faut ajouter les titres prévus aux US et en Europe. Oui, les jeux Dreamcast arrivent. Enfin !

Conférence 99 : le bilan

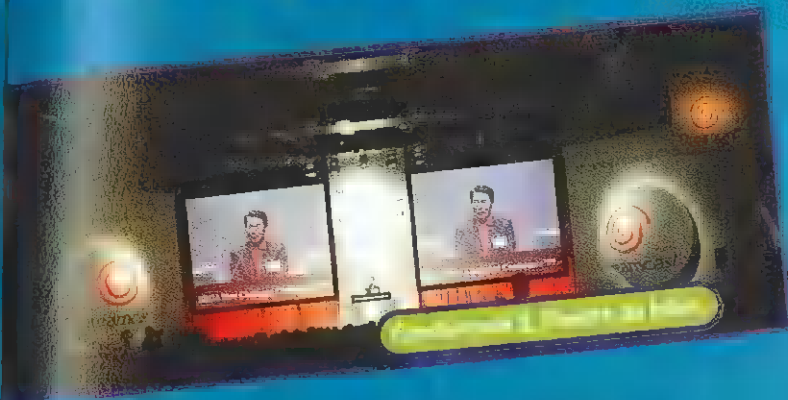


tant dire que
es n'arriveront
e l'année.

rières
sent que Sega,
niers temps, a
é. Fort du
m et de la
rands éditeurs
(Taito), le roi
se une
u et veut tirer
période noire,
le vrai
pour le
nt la sortie
devrait pas
n disant que
cher fort, vu
lors de l'E3
se d'un prix
bat devrait
éc la

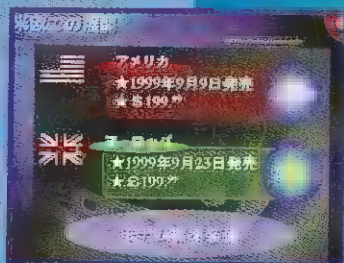
nt prévus
on
r le début
est pas
n toute
et début
s titres

in !!



MAÎTRE SEGA TOUJOURS PLUS FORT

Selle inopiné du volontaire, de nombreux journalistes assaut, dont celui de la chaîne financière Nikkei TV, ont été surpris par l'annonce du prix européen de la Dreamcast : 199,90. Certes, la Grande-Bretagne s'est elle-même exclue de la zone euro, mais la naissance de la monnaie commune européenne aurait-il débapté Maître Sega ?



Prix européen de la Dreamcast : 199,90

DES CLIPS ET DES BOUCLES

Comme annoncé dans notre précédent numéro, Sega lance le MiCD avec le soutien de nombreuses grandes maisons de disques. Rappelons que le MiCD, évolution du CD-G, permet d'inclure les clips vidéo dans un CD (album ou single) pour un coût ridicule. Dès juillet, des CD estampillés MiCD seront disponibles au Japon. Les grandes maisons de disques (sauf Sony, pour le moment) ont décidé d'inclure cette technologie dans les CD de leurs plus grands artistes. Une initiative extrêmement prometteuse pour Sega sur le marché nippon. Le MiCD serait introduit aux US et en Europe.

LES VRAIES NOUVEAUTÉS (OU PRESQUE)

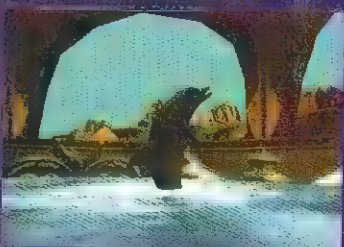
Nadesico. Tiré d'un anime populaire, il se présente sous la forme d'un jeu de simulation 3D avec de superbes phases animées. Kodansha, 26 août.



Golf. Le jeu qui manque à la DC actuellement. C'est ce genre de titre qui est capable d'attirer le grand public. Ce jeu de golf est en outre excellent. Sega, octobre.



Ecco the Dolphin. Enfin ! Grand retour d'Ecco le dauphin ! Absent de la Saturn, il revient sur DC dans un monde entièrement 3D. Sega, début 2000.



Berserk. Tiré d'un anime connu pour sa violence, c'est une sorte de clone de Tomb Raider avec monstre et des flots de sang. ASCII, décembre.



Project Ares. Développé par une partie de la Sonic Team, ce jeu se présente comme une suite à la saga Star Fantasy. Sega, date non communiquée.



Virtua Striker 2 version 99. Les photos sont celles de la version Naomi. C'est Genki qui s'occupe de l'arcade comme de la console. Genki, septembre.



Langrisser Millennium

Absent de la conférence Sega, Mesaya présentait son jeu dans un petit quartier de Tokyo.

Langrisser a bien changé, notamment au niveau du design des persos, qui risquent de surprendre les fans de la saga. De plus, le nouvel épisode remplit avec la tradition de ses grands frères en laissant tomber le genre de la simulation pour se rapprocher de Dragon Force, avec un système de déplacement en temps réel sur une carte. Les combats se déroulent en 3D dans une phase action où l'on se contrôle que son héros (les autres persos étant gérés par l'ordinateur). A quatre contre quatre, on doit éliminer les membres de l'armée ennemie dans la limite du temps imparti. Le scénario possède plusieurs embranchements et le but est bien sûr de conquérir l'ensemble de la carte. On peut faire son choix parmi une dizaine de personnages, chacun à la tête de son royaume respectif. Il existe en tout et pour tout pas moins d'une cinquantaine de pays ! Plus de détails prochainement sur une suite décidément très attendue !

サリュン・デル・ウィーデルン
所屬国 ヴィーデルン
神剣名 神剣2
LV 15
クラス ロード
神剣技 フリーズブレイク
陣形 陣形H
HP 125 WP 68
AT 99 DF 75
SAT 108 SDF 70
経験値 0 / 1500
アイテム なし

神剣の願いにこたえて、
燃えあがれ、オレの闘志！
手かげんは... しない方がいい！

ミスラ教団
HP200 WP75
HP120 WP60
HP87 WP30
HP36 WP30

攻撃重視 攻撃重視

LANGRISSEUR MILLENNIUM

Illustrated by KAISHA

セイラム
ミスラ教団
ヴィーデルン
シン
ダグート
フェンラウ
モンスメグ

72

攻撃重視 攻撃重視

DREAMCAST

● Mesaya/Octobre

C'est l'attente...
annon...
d'anne...
baver...
attena...
Urban...
Snowb...
Rally...
sont ne...
Les bid...
trouve...
leur co...
le Dexa...
permet...
vos car...
Enfin, c...
avec le...
du Japo...
par not...
Kagota...

NEWS

C'est la panique ! En attendant les titres annoncés pour la fin d'année, on vous fait baver avec les hits attendus pour la rentrée. Urban Chaos, Supreme snowboarding, Konami Rally, les surprises sont nombreuses. Les bidouilleurs trouveront aussi leur compte, avec le Dexdrive, qui permet d'archiver vos cartes-mémoire. Enfin, détendez-vous avec les pubs en direct du Japon glanées par notre cher Kagotani san.

Illustrated by KAISHU

LENNIU



DIVERS...

■ LA MENACE FANTÔME.

Écrit par Terry Brooks, sur un scénario de George Lucas, ce livre est le complément indispensable au film, attendu en France pour le 13 octobre. Il comporte des scènes inédites (les deux premiers chapitres décrivent une course de Pod absente du film et une scène où Anakin vient en aide à un Homme des sables blessé) et apporte une réflexion plus profonde sur les sentiments des différents personnages, dont Anakin Skywalker, le futur Dark Vador, ainsi que des dialogues plus riches et plus nombreux. Éditions Presses de la Cité, 349 pages, 120 francs.



■ DÉMO CHRONO TRIGGER 2.

Des rumeurs, encore des rumeurs. On dit que la démo de Chrono Trigger 2 sera incluse dans la version japonaise de Legend of Mana, sur Playstation.

■ JEUX INTROUVABLES.

Sunrise est l'un des derniers grossistes qui continuent à importer des jeux pour certaines consoles comme la SFC, la Saturn ou la NEC. Par ailleurs, les amateurs de SNK seront ravis de trouver dans cette caverne d'Ali Baba Metal Slug X. Quant à Shock Troopers 2 en cartouche, il ne devrait pas tarder.

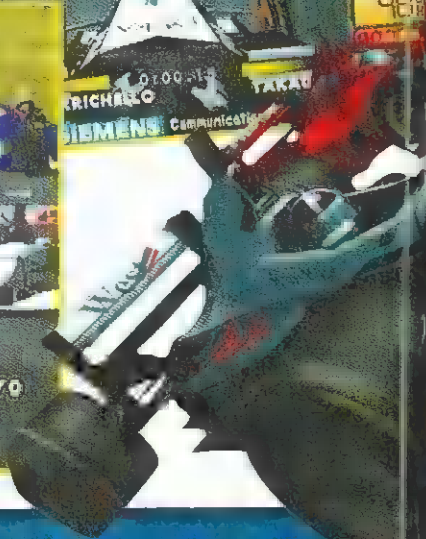
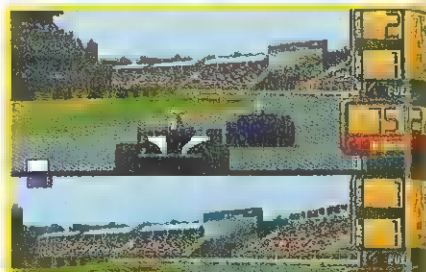
FORMULE 1 ou FORMULA ONE ?

A fond... A fond... A fond...

La Formule 1 est à l'honneur ce mois-ci. Avec deux jeux très attendus, deux suites des meilleures simulations du genre. Le premier n'est autre que F1 World Grand Prix 2 sur N64, et le second se nomme Formula One 99 sur PS.

F1 WORLD GRAND PRIX 2

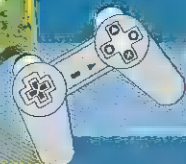
■ Paradigm est bien occupé en ce moment avec le deuxième volet du meilleur jeu de F1 sur N64. Au programme, le championnat 98, avec plus de vingt-deux pilotes répartis en vingt-huit écuries (les dix-sept réelles, plus onze inventées de toutes pièces). Les réglages les plus minutieux seront bien sûr au rendez-vous, afin d'affiner son bolide en fonction des circuits. Pour parfaire encore cet aspect simulation, un mode Broadcast sera proposé, pour se croire à la télé.



CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

S piloter des motos de course fait partie de vos fantasmes les plus intimes. F1HQ se propose de les assouvir - en tout cas, sur Playstation. Vingt circuits, cinq vues jouables, et bien sûr, un mode 2 joueurs en écran split. Il sera même possible

de régler minutieusement chaque partie de sa bécane. Les plus casse-cou s'essayeront aux dérapages, aux roues arrière, aux collisions et autres chutes entraînant des glissades sur le postérieur, comme les plus grands champions. Les motos pourront aussi être endommagées, et la météo promet bien des malheurs aux motards en herbe.



les m

FORMULA

● Psynopsis a nous le montre dra tous les gr saison 99, avec l'année dernière oblige. Tous le monde des an seront là, Hakk Hill ou Schuma En plus des cir celui, flambant Sepang, sera p C'est Studio 33 développement entraînés sur N



LE TO

C

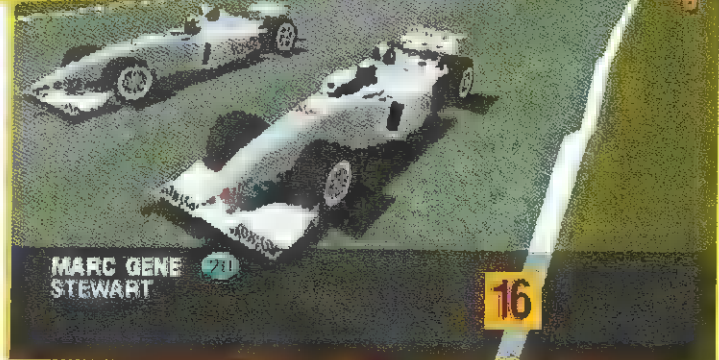
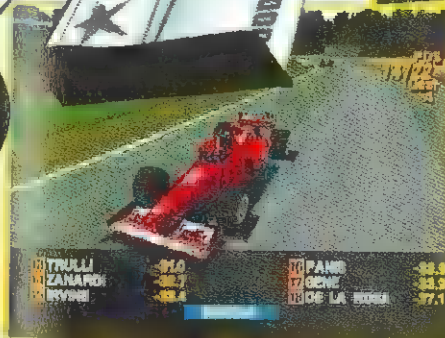
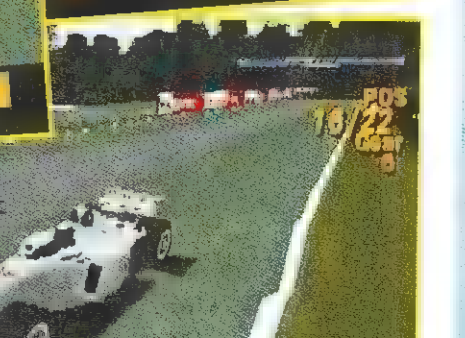
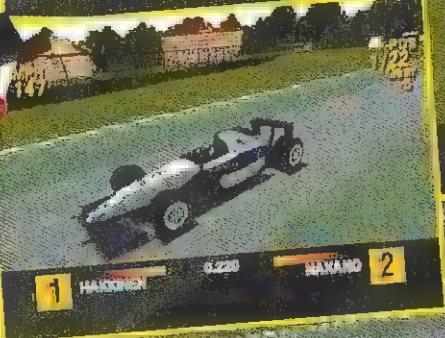
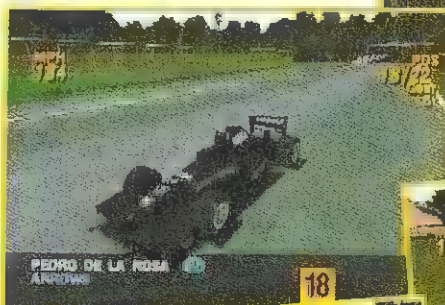
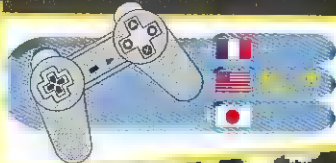
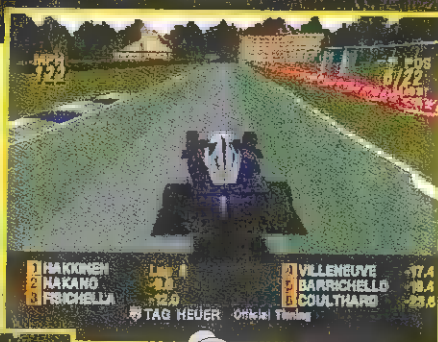
quelques exce 100 pas de 100 Most Want Final Fantasy 7 (PS) Perfect Dark (PS) X-Files (PS) Time Trouble (PS) ...

d... les manettes...

FORMULA ONE 99

● Psynopsis aime la Formule 1 et nous le montre. Cette cuvée contiendra tous les grands noms de la saison 99, avec quelques modèles de l'année dernière, licence officielle oblige. Tous les champions du monde des années précédentes seront là, Hakkinen, Villeneuve, Hill ou Schumacher. En plus des circuits traditionnels, celui, flambant neuf de Malaisie, Sepang, sera présent. C'est Studio 33 qui se charge du développement. Ils se sont déjà entraînés sur Newman Haas

Racing. Pour ce volet, un mode 4 joueurs via le câble Link est même prévu. Psynopsis finit sa carrière en beauté, et sort par la grande porte, en nous fournissant plein de jeux, dont ce Formula One, Colony Wars 3, G-Police 2 et Wipeout 3.



ET D'ÉTÉ

■ **GLISSE.** Les Japonais adorent les sports de glisse, mais n'ont pas forcément beaucoup de temps libre pour se rendre à la montagne. Du coup, un projet actuellement en développement permettrait de skier dans son salon. On connaissait déjà les installations géantes de ski artificiel, mais là, l'idée est nouvelle et intéresse les grands de l'arcade.



■ **NAOMI.** Sega va sortir Spawn, un beat'em all jouable à quatre simultanément (entre Spike Out et Power Stone), sur Naomi. Outrun est aussi en cours de développement.

■ **SAUVAGEONS ÉLEVÉS AUX COQUILLETES.** Hard Edge est élue tête de Turc du mois. Nous avons relevé nombre d'erreurs dans l'adaptation française. Avec toutes les fautes et autres coquilles qui polluent les magazines de jeux vidéo, y compris le nôtre, les gosses sont mal partis pour faire la dictée chez Pivot...



■ **DREAMCAST FOREVER.** Rival School ■ est prévu sur DC et s'appellera Private Justice Academy 2. Soulcalibur sortira le 5 août au Japon et Shenmue a été repoussé au 26 octobre. Yuke, le développeur de Soukaigi et d'Evil Zone sur PS, travaille sur Berserk, adapté du manga du même nom. Rainbow Six de Red Storm sortira également bientôt sur DC.

LE TOP DES LECTEURS

Ce mois-ci, beaucoup de changements. Deux titres de Rare caracolent en tête des jeux les plus attendus : Jet Force Gemini et Perfect Dark. On retrouve aussi l'inévitable FF VIII et la grosse surprise : Tonic Trouble. Dans les Tops, Parasite Eve détrône Zelda. À notre grande surprise, quelques excellents jeux se retrouvent dans le Flop, comme Turok 2 et The House of the Dead 2. Le cas de 1080° est particulier, car il est aussi apprécié que détesté. Bizane, bizane.

Most Wanted

- Final Fantasy VIII (PS)
- Jet Force Gemini (N64)
- Perfect Dark (N64)
- Files (PS)
- Tonic Trouble (N64)

Top

- Parasite Eve (PS)
- Zelda 64 (N64)
- Resident Evil 2 (N64)
- 1080° Snowboarding (N64)
- Final Fantasy VIII (PS)

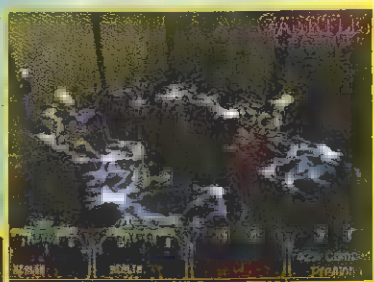
Flop

- Vigilante 8 PS
- Turok 2 N64
- The House of the Dead 2 DC
- 1080° Snowboarding N64
- Bombberman World PS

Pour voter, rien de plus simple, tapez sur votre mail : 2615 DC@P400223.Primo

GUÉGUERRE

■ **GAUNTLET LEGEND.** Le jeu d'action qui a fait le bonheur des joueurs d'arcade sera bientôt adapté sur PS et N64. Il sortira courant septembre 99 et inclura quelques nouveautés, en plus des quatre mondes et des deux gros boss, avec un paquet de salles secrètes. On pourra jouer à plusieurs et on trouvera une carte en 3D, des nouveaux effets sonores et, bien sûr, des vibrations !



■ **HOGS OF WAR.** On continue dans les jeux de guerre avec un titre plus original prévu pour novembre 99 sur PS. Le jeu mélange la stratégie et l'action 3D. Six armées de cochons (!) s'affrontent, dans le cadre de 40 missions. De plus, un générateur de niveaux pourra créer au hasard plus de 140 000 cartes différentes.



DONJONS ET DRAGONS

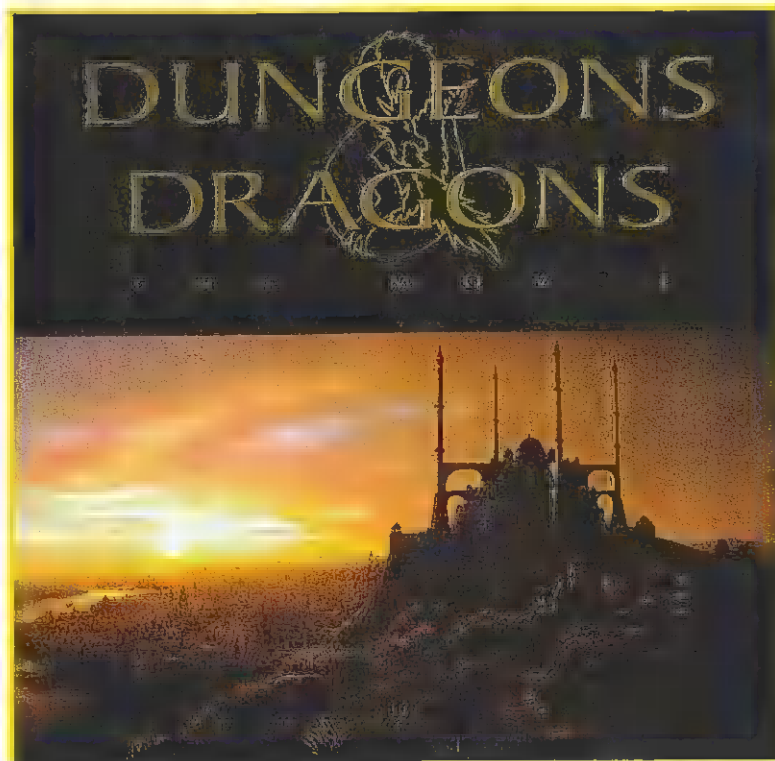
Enfin sur grand écran

Ils l'ont fait ! Adapter Donjons et Dragons au cinéma, c'est comme sauter d'une falaise sans parachute : suicidaire ! Ce n'est pas à vous qu'on va l'expliquer : un jeu de rôles, c'est autant de scénarios possibles qu'il y a de joueurs.
Par Vince

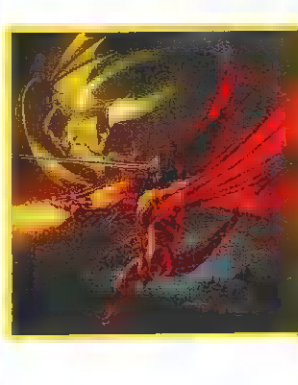
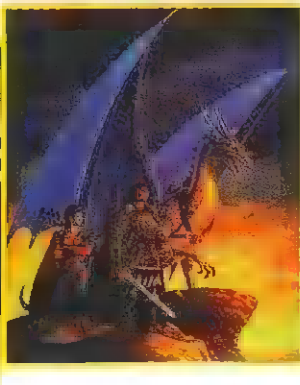
Voici le scénario tel qu'on nous l'a communiqué. L'histoire démarre dans un donjon de Sumdall. Dans cette redoutable bâtisse, le mage-démon Profion élabore une baguette magique afin de prendre le contrôle d'un dangereux dragon rouge pour détruire le royaume gouverné par l'impératrice Savina. Mais la magie n'est pas assez puissante et le dragon meurt. Profion accuse l'impératrice de la disparition du dragon et convoque le Conseil des mages afin de leur réclamer le contrôle de la baguette royale qui a tout pouvoir sur le Dragon d'Or, une pièce maîtresse. Le seul espoir pour Savina repose sur une baguette connue pour avoir contrôlé sur tout. Encore faut-il la trouver...

C'est Hollywood !

C'est la société anglaise J&M Entertainment qui a relevé le pari, en compagnie d'un poids lourd de la production américaine, Joel Silver, et d'une boîte moins connue, Sweetpea Entertainment. *A priori*, le titre du film devrait être le même que celui du jeu. Côté moyens financiers, le paquet a été mis : 35 M\$ (environ 210 MF). Si le casting n'est pas encore connu (on peut cependant s'attendre à des grands noms du circuit international), une partie de l'équipe technique est déjà au rendez-vous. Le directeur de la photographie est Douglas Milsome. Il a travaillé sur le film posthume de Stanley Kubrick ("Eyes Wide Shut", à sortir en septembre prochain), sur "Full Metal Jacket" et "Robin des Bois : prince des voleurs".



Les effets spéciaux ont été confiés à George Gibbs, le fidèle acolyte de Steven Spielberg sur la trilogie des "Indiana Jones", et les effets digitaux, seront réalisés par l'équipe de Station X Studios, qui a déjà travaillé sur "Titanic". Enfin, le réalisateur est Courtney Solomon, qui avait acheté les droits d'adaptation du jeu il y a sept ans (il en avait 21 ans). Un fou de Donjons et Dragons, celui-là ! Les premiers repérages pour le tournage ont commencé à Prague, en République tchèque, le 28 mai dernier. On peut s'attendre à une sortie mondiale à la rentrée 2000.



EC

L

S'apprête à Dreamcast, cette console nécessite la soit de quelques avec des impressions restera se que sur PlayStation nager sans les profon



VIGILANT

Le r

Le premier sur la console autre que Second Offense, sur PS et N64. Avec encore plus de véhicules de nouveaux angles de nouvelles armes, des effets inédits, des effets supplémentaires et les pots d'échappement et les explosions. Offense conserver



C

est d'Arcade, c'est Dreamcast. Dreamcast, simulations de glisse, l'éditeur prépare un jeu avec un robot jusqu'aux boules déplaçant dans une énorme métropole, dans l'attente d'éliminer le diable. On pourra jouer à quatre en écran

ECCO THE DOLPHIN

Le dauphin le plus mignon du monde vidéo-ludique. Après s'être embarqué sur Dreamcast, il trouvera avec cette console les capacités nécessaires pour assouvir sa soif de liberté. Les décors aquatiques sont magnifiques, avec des effets de vagues impressionnants. Le principe restera sensiblement le même que sur Playstation, à savoir nager sans contrainte dans les profondeurs marines.

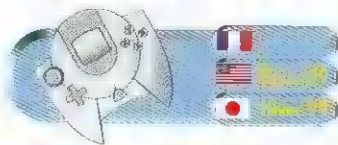


VIGILANTE 8 — SECOND OFFENSE

Le retour des pattes d'éph

Le premier jeu d'Activision sur la Dreamcast n'est autre que Vigilante 8 — Second Offense, également prévu sur PS et N64. Au programme : encore plus de véhicules, de circuits, de nouveaux angles de caméras, de nouvelles armes, des personnages inédits, des effets spéciaux supplémentaires comme le brouillard, les pots d'échappement, l'eau, les phares et les explosions... Second Offense conservera l'esprit "années

70" de son prédécesseur, avec des musiques dans la même lignée, et il sera possible de jouer à plusieurs (deux sur PS et DC, quatre sur N64).



DC

N64

PSX

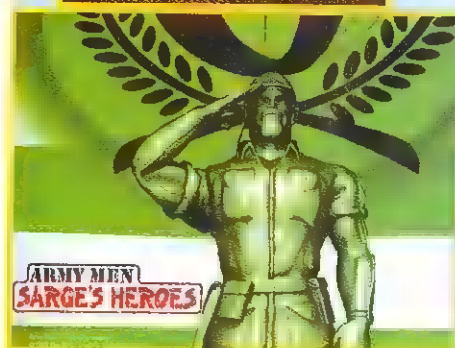
SLAVE ZERO

C'est au tour d'Accolade de s'essayer à la Dreamcast. Délaissant les simulations de course et de glisse, l'éditeur nous prépare un jeu d'action 3D, avec un robot armé jusqu'aux boulons se déplaçant dans une énorme métropole sombre, dans le but d'éliminer le dictateur local. On pourra jouer à quatre en écran splitté.

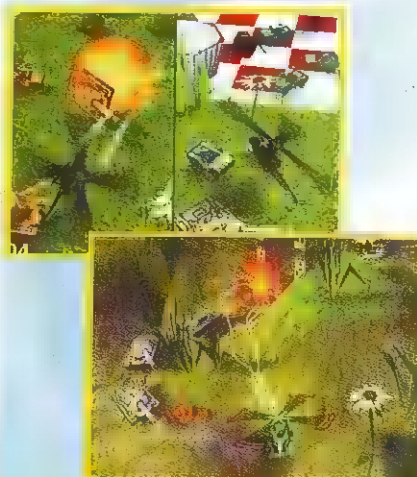


GUÉGUERRE BIS

■ **SARGE'S HEROES.** 3DO n'est pas mort et s'apprête à sortir, en novembre 99, Sarge's Heroes sur N64 et PS. Cet épisode de sa saga fétiche, Army Men, met aux prises des petits soldats en plastique vert. Compatible avec le Rampak et le Kit Vibrations de la N64, ce jeu d'action en 3D, avec les petits bonshommes vus de dos, exploitera aussi le Dual Shock.



■ **AIR ATTACK.** La saga continue sur PS. Avec Air Attack, l'action se passera dans le ciel, avec pilotage d'hélicoptères, dont le Super Stallion, le Huey, le Chinook et l'Apache, tous armés de missiles, de napalm et autres engins de mort. Dix-huit missions vous attendent. De plus, on pourra s'affronter en mode deux joueurs.



PETITS BOLIDES

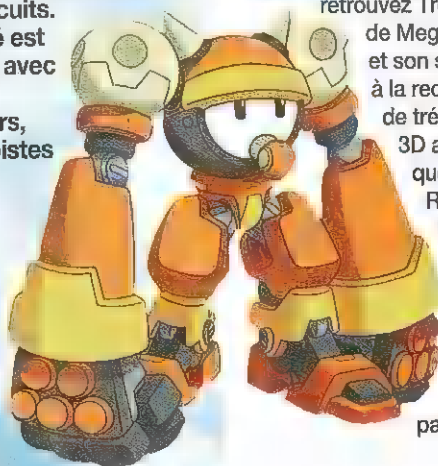
■ **PAPERBOY 3D.** Le chenapan livreur de journaux revient tout en 3D ! Le principe restera en gros le même, c'est-à-dire qu'il faudra balancer des journaux chez les abonnés tout en évitant les obstacles de la route (comme les morveux qui traînent, les chiens ou les voitures). Toujours en selle sur son vélo, Paperboy 3D débarquera sur N64 dans quelques mois.



■ **MINI RACER.** Nintendo prépare également un jeu de voitures radioguidées. Développé par Looking Glass (qui travaille habituellement pour Ubi Soft), ce titre sera bien sûr jouable à plusieurs (jusqu'à quatre simultanément) et inclura une vue de dessus permettant de voir tout le circuit à l'écran.



■ **EXCITEBIKE 64.** Nintendo ressort son vieux titre Nes sur sa 64 bits. La grande force de ce jeu de motocross, prévu pour décembre 99, est son éditeur de circuits. La maniabilité est plutôt arcade avec des environnements divers, comme des pistes indoor et une traversée du désert, par exemple. Au menu : plusieurs championnats suivant la cylindrée des motos.



TENCHU 2

La perle du ciel

Annoncé à l'E3, Tenchu 2 arrive l'année prochaine. Pour ceux qui ne connaissent pas le principe, vous incarnez un ninja et devez faire preuve d'un maximum de discrétion dans l'art de tuer. Au programme : nouveaux mouvements, personnages inédits et armes divers ; on pourra désormais nager sous l'eau. Les graphismes et l'animation ont été affinés. Reste un sacré bout de temps à attendre en trépanant... Bouh...



HOT WHEELS

Al'instar des Lego et des Playmobil, les petites voitures miniatures seront bientôt adaptées sur console. Les développeurs se nomment Stormfront et travaillent sous l'aile d'Electronic Arts. Quarante modèles parmi les plus populaires sont prévus. Comme en vrai

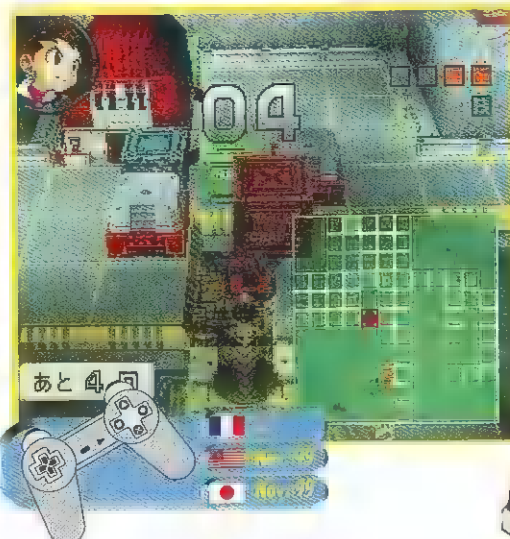
dans sa chambre, on prendra plaisir à les envoyer en l'air et à leur faire faire des cascades inimitables. Les circuits, bourrés de tremplins, seront également équipés de loopings et regorgeront de raccourcis.



THE MISADVENTURES OF TRON Bonne

Trop bonne, la Tron !

Capcom adore décliner ses séries : après les Street Fighter et les Marvel, retrouvez Tron, directement issue de Megaman Legends. Tron et son serviteur Servbots sont à la recherche d'aventures et de trésors. Le jeu, tout en 3D avec plein de robots et quelques ingrédients de RPG, retrace leur histoire avant que Tron ne devienne la dangereuse rivale de Megaman. De plus, Tron Bonne pourra commander son serviteur mécanique par télépathie.



W
U

Donner u
Wildwater
payeur
Ubi prom
choix des
travaillés
d'adrénal
N64 va en

MONSTER

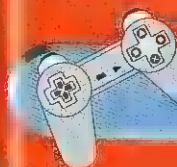
Cou

Ce hit t
s'app
La gra
jeu est la condui
de la route, avec
gigantesques, da
tradition des Mon
américains. Quel
seront inclus, cor
foot, dans lequel
ballon (énorme) d
au volant de ces s

CHA

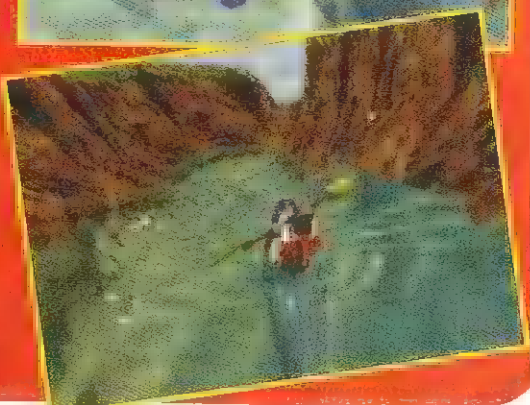
S

accepté de p
quoi ? De mo
Avec 12 circu
motocross, de
customisable
KX250) et des
retransmissio
Carmichael ex
personne vou
donnera même
leçons de pilo
en vidéo !



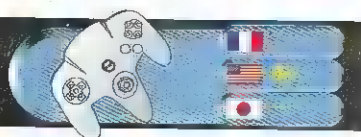
WILDWATERS

Ubi Soft se diversifie et prépare un jeu de canoë-kayak ! La compagnie, désormais solidement ancrée au Canada, cherche à donner un peu d'air frais aux possesseurs de N64. Wildwaters sera composé de six courses avec six payeurs. On pourra jouer à deux en écran split. Ubi promet que les changements de caméra et le choix des angles de vue ont été particulièrement travaillés, histoire de bien faire monter la dose d'adrénaline. Tourbillons, glaciers, vents, rapides, la N64 va en baver !



MONSTER TRUCK MADNESS 64

Courses de sumos

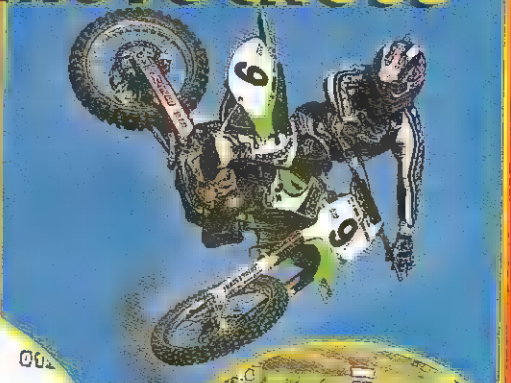
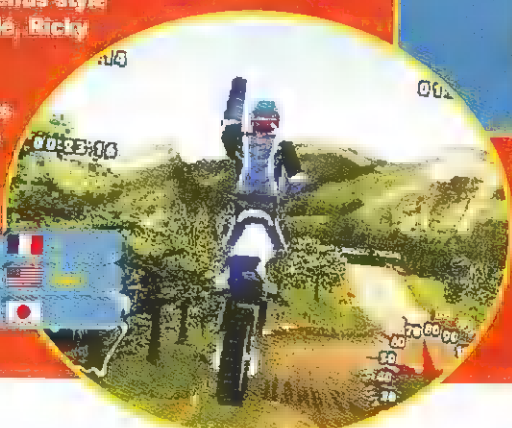
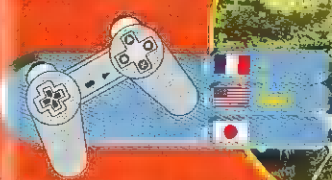


Ce hit tout droit venu du PC s'apprête à envahir la N64. La grande originalité du jeu est la conduite de mastodontes de la route, avec des roues gigantesques, dans la grande tradition des Monster Trucks américains. Quelques modes rigolos seront inclus, comme un match de foot, dans lequel il faudra placer le ballon (énorme) dans le but adverse, au volant de ces sumos de la route.



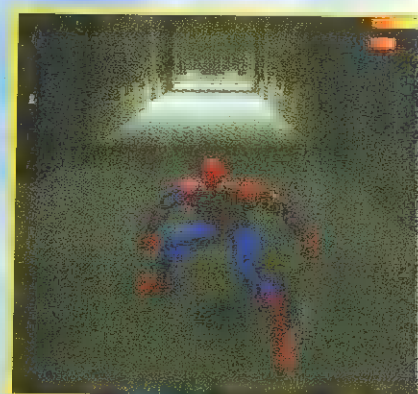
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Si vous ne le connaissez pas encore, sachez que Ricky Carmichael est une très grosse pointure du motocross. Il a accepté de prêter son nom à ce jeu de devinez quoi ? De motocross, eh oui, réalisé par Funcom. Avec 12 circuits, en supercross, en enduro et en motocross, des graphismes de folie, neuf motos customisables à donf (dont la fameuse Kawasaki KX250) et des talents style retransmission télé, Ricky Carmichael en personne vous donnera même des leçons de pilotage en vidéo !



SUPER HÉROS

■ **SPIDERMAN.** Activision aime les comics et le montre ! Cette fois, le but de l'homme-araignée sera de sauver Mary Jane, kidnappée pour l'occasion. Ce jeu d'action en 3D exploitera les aptitudes exceptionnelles du héros à grimper aux murs et à se balancer au bout de sa toile. Développé par Neversoft, Spiderman arrivera courant 2000 sur Playstation.



■ **MARVEL'S X-MEN.** Les super héros reviennent dans un jeu de baston tout en 3D. Ce sera sur Playstation, avec les personnages les plus connus de la série. Développé par Syrox, le jeu devrait sortir au printemps 2000.



À VENIR

■ **TEST DRIVE.** Accolade nous ressort tous les ans sa série fétiche, déclinée sous tous les angles. À venir : Test Drive 6, Test Drive Off Road 3 et même un petit nouveau, Test Drive Cycles, dédié entièrement aux motos.

■ **BLUES BROTHERS 2000.** C'est Titus qui a récupéré la licence. Attendez-vous à voir débarquer sur N64, et avant la fin de l'année, un jeu de plates-formes avec nos deux héros aux lunettes noires, dans une aventure riche en musique.

■ **KONAMI ARCADE CLASSICS.** Encore une compilation. Mais Konami sait bien faire les choses : sur le CD Playstation, vous trouverez environ dix titres devenus des classiques, dont Vie Are Kung Fu, Time Pilot, Road Fighter et Super Cobra. Sortie en septembre 99 aux Etats-Unis.

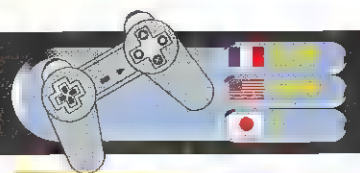
■ **LES BOGUES DE L'AN 2000 ?** Préparez-vous pour l'offensive EA Sports ! Sont prévus cette année : FIFA 2000, NBA Live 2000, NHL 2000, Nascar 2000, Madden NFL 2000, KO Kings 2000, Tiger Woods 2000, Supercross 2 2000 et enfin, Road Rash 2000.

■ **ETERNAL DARKNESS.** Ce jeu d'action 3D de Nintendo vous transporte au cœur d'un donjon. Il ressemble un peu à Resident Evil au niveau de la gestion de la caméra, et l'ambiance ravira les fans de médiéval fantastique. Développé par Silicon Knights sur N64. La date de sortie n'est pas encore annoncée.



BRASIL V-SOCCER

Et 1, et 2, et 3-0 !



Décidément, Infogrames aime le ballon rond... et les losers. Après la sortie annoncée de UEFA Striker sur Playstation et Dreamcast, voici une autre simulation de sportifs en short qui courent dans tous les sens. Brasil V-Soccer sur Playstation propose une sélection des meilleures équipes du monde qui s'affronteront dans un jeu riche en innovations. Des mouvements techniques encore jamais vus dans un jeu de foot et des modes de jeu originaux et complets sont disponibles pour la plus grande joie des fans exigeants de simulation précise et pointue.

Un environnement sonore riche et dépayçant vient compléter ce tableau déjà séduisant. Ajoutez le soutien officiel de "la gentille souris" Ronaldo et vous obtenez un titre très attendu.



KOBY BRYANT IN NBA COURTSIDE 2



Koby Bryant est de retour sur N64. Pour cette suite, une intelligence artificielle très puissante animera les joueurs. Les graphismes sont en haute résolution et les mouvements sont

très grandement optimisés. La prise en main semble encore plus intuitive que dans le premier volet. De nouveaux modes font leur apparition, comme le concours de tir à trois points. Grâce à la licence NBA, on retrouve les vedettes de la ligue américaine. Un éditeur très précis permet de créer un joueur de toutes pièces, voire une équipe entière.



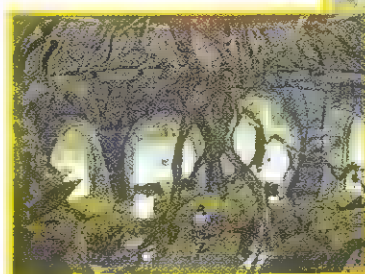
JADE COCOON

Attention les yeux !



Crave Entertainment est une société toute jeune. Ce qui ne l'a pas empêché de créer un jeu d'aventure à la Final Fantasy sur Playstation. Attendu pour la fin du mois de septembre prochain, ce titre sera entièrement francisé (textes et voix). Déjà sorti au Japon, nul doute qu'il fera parler de lui. Les graphismes sont somptueux et les musiques très agréables. Le personnage, tout en 3D mappée évolue dans un univers aux décors 2D en milliers de couleurs. Le système de combat est identique

à celui des Final Fantasy : votre personnage fait face aux ennemis et chacun attaque au tour par tour. La magie est bien évidemment au menu et vous changerez d'apparence à volonté. Vivement la rentrée !



CONCOURS
SPÉCIAL

des abonnements
à vos magazines!

3615

SOLU

ne bloquez plus! trichez!

54500

écrans d'astuces & de soluces

les plus gros
tricheurs
en Europe

des nouveautés plusieurs
fois par semaine

l'équivalent d'un magazine
de 4000 pages

accès rapide et pages
interruptibles

gagnez la console et
les jeux de votre choix

DOSSIER
SPÉCIAL

vacances
et rentrée:

3615

ASTU

COMMENT DEVENIR TESTEUR DE JEUX VIDÉO ?

les salaires les boîtes qui recrutent ce qu'il ne faut pas faire feriez-vous un bon testeur?

judge interactive 2/23 Platin

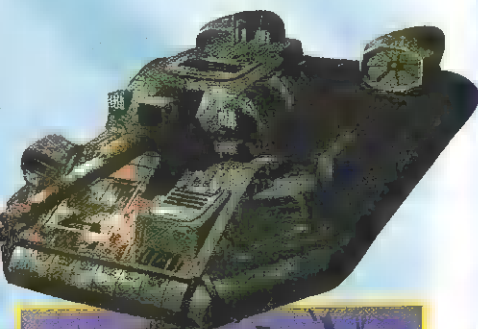
SUITES (SUITE)

■ MORTAL KOMBAT GOLD.

Midway ne craint pas le ridicule et continue de produire des suites de son jeu de baston gore... En gros, ce sera comme avant, mais sur Dreamcast cette fois-ci, avec la même recette que sur les autres consoles. A réserver aux Américains et aux fous de Mortal Kombat...



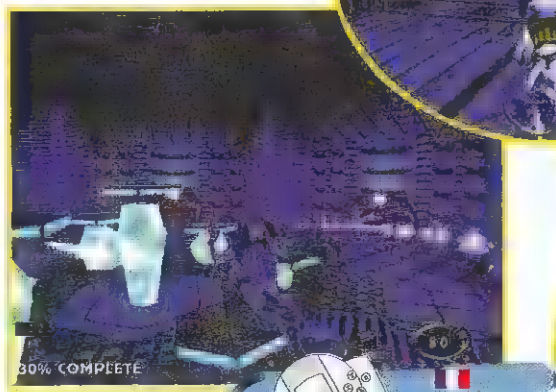
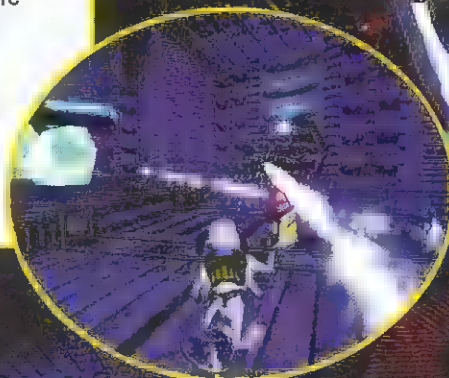
■ BATTLETANX 2. Comme le précédent volet sur N64, BattleTanx 2 vous mettra aux commandes de gros tanks et autres engins "collatéraux". Le joueur ■ le choix entre dix types de tank, dont sept inédits. Le plus étonnant reste le tank aéroglisseur. De plus, on aura droit à vingt niveaux, avec de nouveaux modes de jeu et la compatibilité avec le Kit Kibration. On pourra s'affronter jusqu'à quatre joueurs simultanément en vingt images par seconde (seul, l'affichage atteindra trente images par seconde).



MDK 2

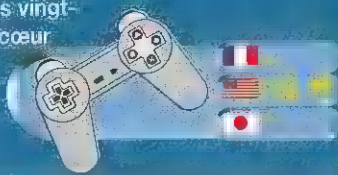
Murder, Kill and Destroy again

Le premier jeu d'Interplay sur Dreamcast sera... MDK 2. C'est BioWare qui s'occupe de cette suite (ce développeur ■ déjà signé l'excellent Baldur's Gate sur PC). L'action et l'humour du premier épisode seront conservés. Le héros, Kurt, reste le même, avec tout son attirail. On pourra aussi contrôler Max et le Docteur Hawkins. L'histoire se passe juste à la fin du premier épisode, avec une sombre histoire d'aliens qui s'entêtent à vouloir envahir la Terre. A 30 % de développement, les graphismes sont déjà étonnants. La Dreamcast devrait bien aller avec l'univers un peu glauque et cyber de MDK.



EAGLE ONE

Si vous aimez les simulateurs d'avion, vous apprécierez sûrement Eagle One: Dogfight en Dolby Surround ■ en format cinéma haute-résolution, voilà qui devrait ravir les amateurs du genre. Ils se retrouveront dans la peau d'un pilote sans peur ■ sans reproche, aux commandes d'avions ■ l'armée américaine. Vous devrez remplir les vingt-cinq missions ■ le cœur vous en ■ affronter un pote en mode 2 joueurs.



KO

K

s'est rendu l'important course en USA, et per titre. Graph ressemble avec des d. Une bonne. Les voitures. Couleurs of. ecuries. On participer a champ. ma customiser bolide. On n beaucoup l'instant.

RALLYMA

Bib

Gremlin es jeux de head, etc collaboration avec Illusions, l'éditeur pr un jeu de rallye, en p Michelin. Vous pourr concourir contre soi sur plus de cinquante différents. Les effets nombreux : éclabou sous les tunnels et le D'après ce que nous Rallymasters pourrai sacrée surprise.

KONAMI RALLY

Konami crée la surprise avec ce jeu de rallye. L'éditeur s'est rendu compte de l'importance des jeux de course en Europe et aux USA, et peaufine donc son titre. Graphiquement, le jeu ressemble fort à V-Rally, avec des décors assez fins. Une bonne nouvelle, donc. Les voitures porteront les couleurs officielles des écuries. On pourra bien sûr participer aux nombreux championnats, et customiser et réparer son bolide. On n'en sait pas beaucoup plus pour l'instant.



RALLYMASTERS — RACE OF CHAMPIONS

Bibendum is back !

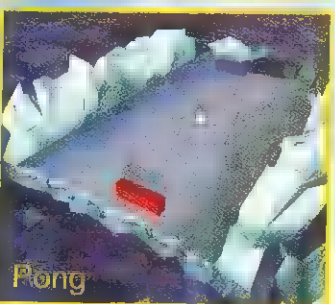


Gremlin est un habitué des jeux de course (Motorhead, etc.). En collaboration avec le suédois Digital Illusions, l'éditeur prépare maintenant un jeu de rallye, en partenariat avec Michelin. Vous pourrez ainsi concourir contre soixante-dix pilotes sur plus de cinquante tracés différents. Les effets spéciaux seront nombreux : éclaboussures, éclairage sous les tunnels et les ponts, sauts... D'après ce que nous avons pu voir, Rallymasters pourrait bien créer une sacrée surprise.



ANTIQUITÉS

■ **DINOSAURES.** Après Asteroids, tout le monde s'y met ! Préparez-vous à accueillir prochainement des remix des vieux jeux qui ont fait la joie des routards, genre AHL. Progrès oblige, la 3D, les effets spéciaux et les jeux de lumière feront leur apparition, mais, heureusement, le principe de chaque jeu restera identique à sa version originale.

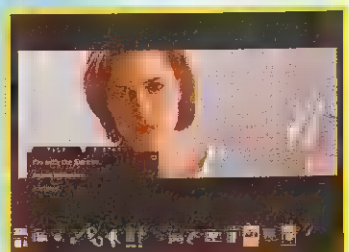


PARANORMAL

■ **PARASITE EVE 2.** Les premières images du jeu d'action 3D de Squaresoft ont été montrées lors de l'E3. Pendant la vidéo de présentation des titres phares de l'éditeur, on pouvait voir quelques scènes provenant du jeu. Voici ce qu'on a pu récolter.



■ **X-FILES.** Mulder et Scully débarqueront sur Playstation en novembre 99. Vous incarnerez un agent du FBI, Craig Willmore. Le jeu sera composé essentiellement de vidéos où vous pourrez mater à répétition David Duchovny et Gillian Anderson. Selon vos choix de parcours, l'enquête inédite et spécialement réalisée pour l'occasion, avancera sur un scénario de Chris Carter (si, si !). C'est les fans qui vont être contents.



■ **ATTACK OF THE SAUCERMAN.** Les extraterrestres n'ont pas fini de rapporter du pognon. Ce titre de Psynopsis vous mettra dans la peau de l'un de ces énergumènes débarquant sur Terre dans le but de s'emparer Vu de dos, en 3D, the Saucerman respecte l'esprit des vieux films de série bien kitsch et délirants.



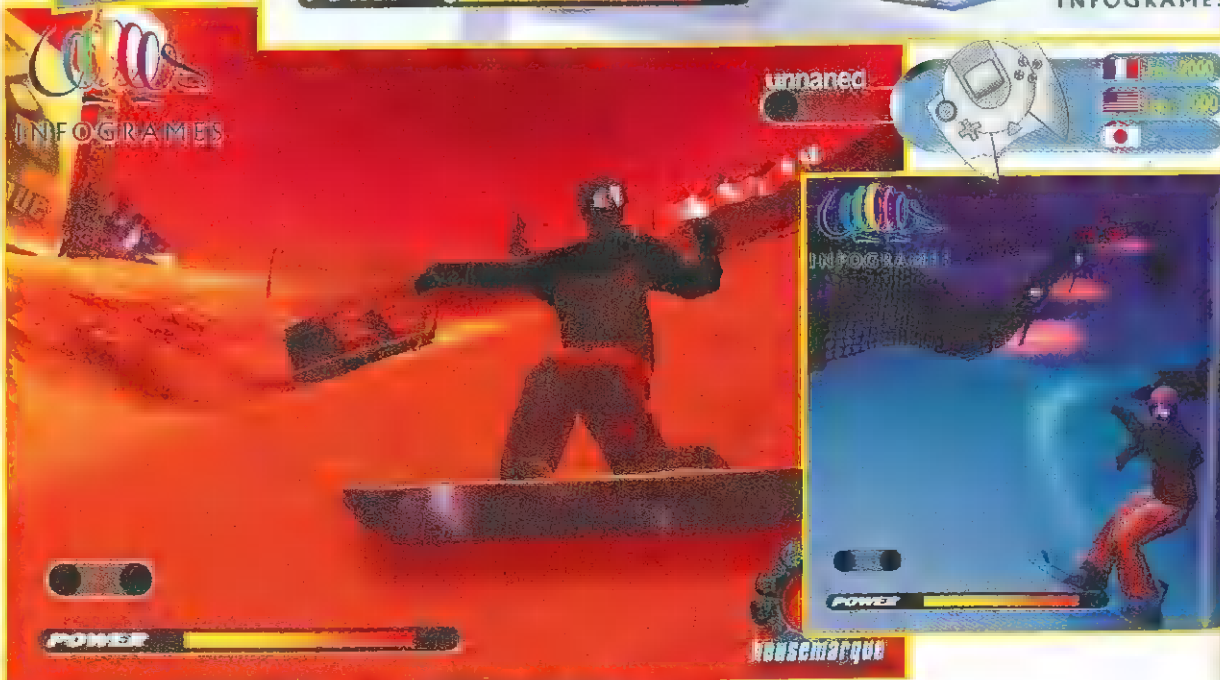
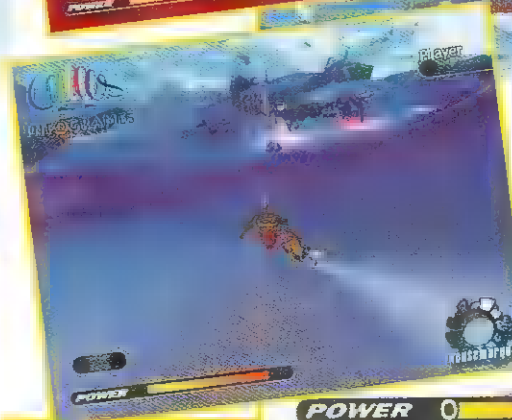
SUPREME SNOWBOARDING

Sapriski !

Supreme Snowboarding s'annonce comme la simulation la plus réaliste sur consoles. Prévue sur DC, PC et GBC, il y en aura pour tout le monde. De la piste, du free-ride en haute montagne ou plus bas dans les sapins. D'après les photos, le jeu sera sûrement bien plus beau que Coolboarders DC. Les textures sont lissées, avec absence de liaisons entre les polygones. Chaque partie du corps des riders est composée de plus de 2 300 polygones !

Pour les fous de descente

Bien sûr les descentes proposent de multiples chemins et passages secrets. Côté free-style, toutes les épreuves seront là, avec deux sortes de Half Pipe, de Quarter et un Big Air. Les débutants auront droit à un mode Practice. Le jeu en réseau permettra de s'élancer sur le Boardercross, jusqu'à huit enragés en simultané. La météo changeante et la Full Motion Capture utilisée assurent un réalisme jamais atteint jusqu'alors. Vivement l'an 2000 !



GE

L

Gremlin, L
le futur, su
à baffes, d
exotiques,
Hongkong

FIGHTING

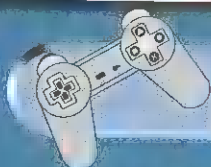
Tou

Pour ce
de Fig
autre h

vedette. Mercenari
de trouver et de d
d'un clone humain
synthétique, et, au
d'éliminer les resp
Force 2 sera plus
fin que le premier,
aspect infiltration
moteur 3D et les é
améliorés. On appr
détail sur le person
d'apparence et d'a
cas. De plus, avec
blessures selon l'en
frappez, les réaction
changent. L'intellige
elle aussi revue, per
aux ennemis d'utilis
l'environnement pou
avantage sur vous. E
n'a plus beaucoup d
communs avec le pr
qui s'en plaindra ?

SEGA FORUM

GEKIDO



Les beat'em all reviennent à la mode. Parmi eux Gekido, de Gremlin. L'action se passe dans le futur, sur un scénario prétexte à baffes, dans des lieux assez exotiques, comme par exemple Hongkong. Vous choisirez entre

quatre persos, et vous évoluerez dans un environnement en 3D. Chose réjouissante : vous pourrez détruire plein d'éléments du décor. Jeu en équipe comme dans Double Dragon. Combos et coups spéciaux seront légion.



FIGHTING FORCE 2

Tout nouveau, tout beau

Pour ce deuxième épisode de Fighting Force, un autre Hawk prendra la vedette. Mercenaire, sa mission est de trouver et de détruire le projet d'un clone humain, futur soldat synthétique, et, au passage, d'éliminer les responsables. Fighting Force 2 sera plus apparemment plus fin que le premier, avec un petit aspect infiltration et tactique. Le moteur 3D et les éclairages ont été améliorés. On apprécie le souci du détail sur le personnage, qui change d'apparence et d'armes selon les cas. De plus, avec la localisation des blessures selon l'endroit où vous frappez, les réactions des ennemis changent. L'intelligence artificielle, elle aussi revue, permet à présent aux ennemis d'utiliser le décor et l'environnement pour prendre avantage sur vous. Bref, cette suite n'a plus beaucoup de points communs avec le premier volet. Mais qui s'en plaindra ?



■ **RECYCLAGE.** Nakayama, ex-PDG de Sega et actuellement directeur de la branche arcade, devrait quitter Sega pour prendre la direction d'une société extérieure au monde du jeu vidéo. Le clan Irimajiri aurait donc fini par prendre le dessus dans sa lutte pour le pouvoir.

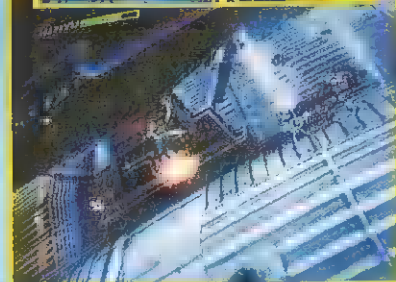
■ **SEGA AIME LA GAMEBOY.** Sega développera sur Game Boy et Wonderswan. La nouvelle vient confirmer officiellement ce qu'on savait déjà depuis des mois. Mais il faut apporter un gros bémol : seul Sakura Wars de Red Company serait concerné. Ce jeu serait ainsi enfin adapté sur les portables de Nintendo, Bandai et SNK – un portage désiré depuis pas mal de temps par Red Company – dans des versions linkables avec la Dreamcast. La version Game Boy Color serait quant à elle assurée par Marigal (qui a signé Pikachu Genkidechu). ■ c'est tout. Apparemment, il n'est pas question de voir d'autres hits Sega débarquer. À noter que la firme au hérisson poursuivrait en ce moment la mise au point de sa portable couleur (nom de code : "Project Tanto"), en complément de la DC. Affaire à suivre, donc...

■ **CRIMSON ZONE.** Ecole a annoncé la suite de son Crimson Zone (sorte de Virtua Cop) sur Dreamcast. Le premier volet, sur Saturn, était moyen ; on espère que la suite sera meilleure.

D2 EST TOUJOURS PRÉVU. En fait, on ne sait plus trop ce qui se passe. Certes, le jeu a été refondu pour gagner en qualité. Mais, le jeu reste encore un peu léger pour les Occidentaux habitués à Lara Croft depuis des années. Cependant, comme initiation aux Doom-like, il convient parfaitement aux Nippons. A noter que certaines absurdités sont toujours là, comme Laura en tailleur dans la neige du grand Nord. D'accord, on n'a jamais froid en Damart. Mais sous un tailleur...

RECYCLAGE

■ **STRIDER 2.** Le jeu culte de Capcom va enfin revenir pour le plus grand bonheur d'AH! Lors de l'E3, nous avons joué à une version encore en développement. L'esprit original a été conservé, avec l'ajout des inévitables effets spéciaux à la mode. On vous en dit plus dès que possible.



■ **MARIO ARTIST.** Certains se souviennent peut-être de Mario Paint sur Super Nintendo... Le principe sera bientôt repris sur N64. Vous pourrez même importer des images grâce à la GameBoy Camera et jouer avec les couleurs, modeler en 3D et appliquer des textures.



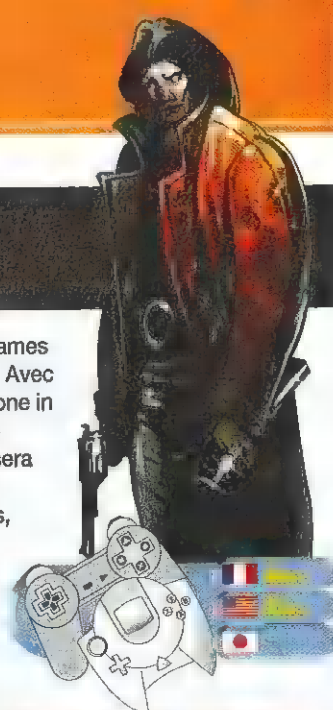
■ **HISTOIRE DE NOMS.** Beaucoup de noms de jeux changent au cours de leur traduction en anglais ou en français. Ainsi, Shutoko Battle sur DC deviendra Tokyo Xtreme Racer ; Buggy Heat sur DC portera le nom d'Hardcore Heat ; et Rasetsu no Ken sur PS se nommera Soul of Samurai. Enfin, Tamamayu Monogatari s'appellera Jade Cocoon : The Story of Tamamayu.

ALONE IN THE DARK

Un cri dans la nuit



L'un des premiers succès d'Infogrames va bientôt revenir sur nos écrans. Avec la puissance de la Dreamcast, Alone in the Dark risque bien de trouver une seconde jeunesse. Développé par DarkWorks, le jeu sera toujours basé sur la peur et l'angoisse. Les séquences cinématiques seront nombreuses, avec une bande-son à couper le souffle. Évidemment, les jeux de lumière seront particulièrement soignés, histoire de bien se sentir dans le noir. Une adaptation est également prévue sur Playstation.



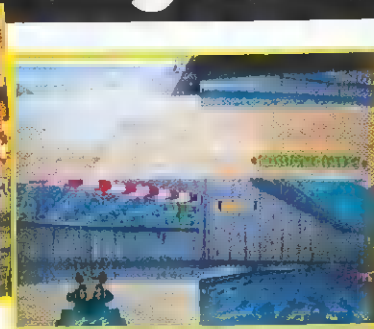
WARPATH: JURASSIC PARK

Derrière ce nom curieux se cache la suite de Lost World. Les dinosaures n'ont pas fini de vous en faire baver. Cette fois-ci, accueillez à bras ouverts les quatorze dinosaures du jeu, dont le Rex, le tricératops, le stégosaure et le méga-raptor. Ce jeu de combat dispose de quatorze arènes avec des éléments destructibles et des bonus à dévorer. Espérons que le résultat sera meilleur que le vieux Primal Rage.

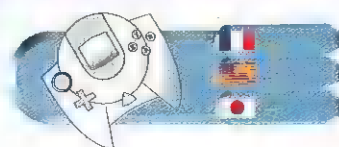


RED DOG

Chiens enragés



Red Dog change carrément par rapport aux autres jeux du développeur Argonaut. Après Starfox et Croc, on va pouvoir se déchaîner aux commandes d'une espèce de tank. Le but est de détruire tout ce qui bouge à l'écran. Un radar indique la position des ennemis, avec un ingénieux système de lock. Imaginez le délire à quatre joueurs ! Les terrains sont énormes et, graphiquement, le jeu semble assez bien fait. Date de sortie non annoncée.

NE
R

EXEMPLE

Les prix
Adidas Power
Tekken
Adidas P. S
Alien Trilog
Boucliers d
Com. & Com
Doom
Fade to Bla
ISS Pro
Legacy of K
Madden
Need for Sp
Road Rash
Rapid Racer
Soviet Strik
Syndicate W
Tekken 2
Alerte Roug
Crash Bandi
Die Hard Tri
G-Police
MicroMachin
Pandemoniu
Rayman

EXEMPLE

Les prix
Mario 64
Extreme G
Wave Race
Turk
Lamborghini
ISS 64
Nagano

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux
PlayStation et Nintendo 64 contre
l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend
vos anciens jeux pour un bon d'achat valable
sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.



NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS PLAYSTATION IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Resident Evil	119 F	Rallye Champ.	149 F
Tekken	79 F	Tomb Raider	119 F	Warkraft 2	149 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Colony Wars	129 F	WLS' 98	149 F
Alien Trilogy	99 F	Crash Bandicoot 2	129 F	Colony Wars 2	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Croc	129 F	Formula One 98	169 F
Com. & Conquer	99 F	Duke Nukem	129 F	Monaco Grand Prix	169 F
Doom	99 F	FIFA En route...	129 F	Allundra	199 F
Fade to Black	99 F	Final Fantasy	129 F	Buster Move 3D	199 F
ISS Pro	99 F	Formula One 97	129 F	Men in Black	199 F
Legacy of Kain	99 F	Heart of Darkness	129 F	Resident Evil 2	199 F
Madden	99 F	Hercule	129 F	Theme Hospital	199 F
Need for Speed 2	99 F	Gran Turismo	129 F	Bug's Life	219 F
Road Rash	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Lucky Luke	219 F
Rapid Racer	99 F	Oddworld	129 F	Civilization 2	249 F
Soviet Strike	99 F	Soul Blade	129 F	Egypte	249 F
Syndicate Wars	99 F	Tomb Raider 2	129 F	Populous	249 F
Tekken 2	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Spyro	249 F
Alerte Rouge	119 F	Adidas Power 98	139 F	Tiger Woods	249 F
Crash Bandicoot	119 F	Diablo	139 F	Toca 2	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Crash 3	259 F
G-Police	119 F	Deathtrap Dung.	149 F	FIFA 99	259 F
MicroMachine V3	119 F	Fighting Force	149 F	Ko Kings Boxing	259 F
Pandemonium	119 F	Nuclear Strike	149 F	OddWorld 2	259 F
Rayman	119 F	ODT	149 F	Rollcage	259 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS NINTENDO 64 IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Diddy Kong	169 F	Mission Impossible	199 F
Extreme G	129 F	Yoshi's Island	169 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	Bomber Man Hero	199 F	Banjo Kazooie	229 F
Turok	129 F	F1 Grand Prix	199 F	V-Rally	229 F
Lamborghini	139 F	Golden Eyes	199 F	1080°	249 F
ISS 64	149 F	Mario Kart	199 F	F Zero	249 F
Nagano	149 F	Starwars	199 F	NBA Live 99	269 F

Recycleware est la première chaîne de
magasins spécialisés dans le jeu vidéo
recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

NOUVEAU

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Echirolles - Tél. 04 38 49 91 02

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevrans - 93270 Sevrans
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

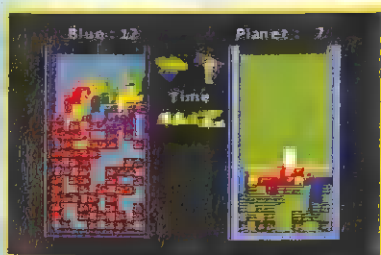
Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

VIEUX POTS

■ **PACMAN.** Il revient parmi les siens ! D'abord sur Gameboy Couleur, avec sa femme et en version originale. Puis pour fêter son 20^{ème} anniversaire, en 3D sur Playstation. Namco le mettra en scène dans un jeu de plates-formes coloré et mignon. Par ailleurs, cette version inclura un mode Classic, comme au bon vieux temps. Prévu pour octobre 99 aux USA.



■ **TETRIS.** La nouvelle génération de ce jeu mythique arrive ! Après Magical Tetris Challenge et Tetris 4D, ce sera au tour de The Next Tetris sur N64 de voir le jour. Au programme : mode quatre joueurs, modes inédits, et des formes bizarres et inattendues.

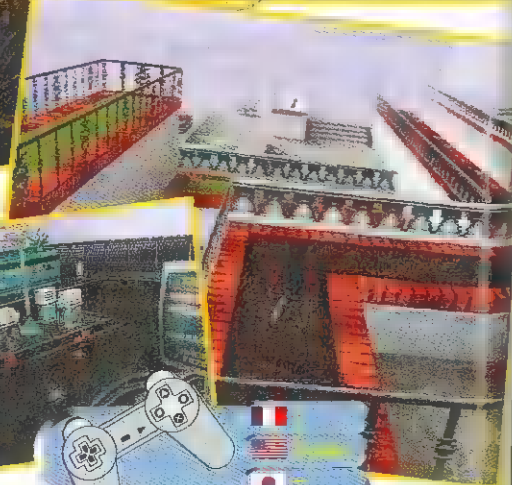


URBAN CHAOS

Spécial carte orange

L prochain jeu d'action-3D à la Tomb Raider d'Eidos fait déjà forte impression. Urban Chaos est un mélange de beat-em-up, de shoot-em-up et de plates-formes en 3D temps réel. Vous incarnez, au choix, D'arci, une fillette noire, agile et pleine de bon sens, ou Roper, un vieil inspecteur expérimenté et blasé. Ils doivent arrêter un bande de terroristes qui sévit dans la cité. Et pour éviter les embouteillages, ils préfèrent se balader sur les toits des immeubles et voyager en métro.

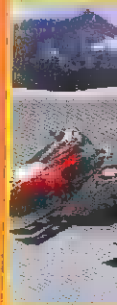
Urban Chaos comprend une trentaine de missions et plus de quarante personnages que vous rencontrerez au fil de l'aventure. Situé en Amérique et dans un futur proche, l'ambiance est légèrement cyberpunk, dans une jungle urbaine peuplée de brutes épaisses. La réalisation ■ déjà l'air très soignée, avec des décors fins et des couleurs bien choisies. De plus, il sera possible de conduire plein de véhicules, et ce, par tous les temps. On vous en dit plus très prochainement.



SL

S

le guggu
"SnowCro
Avec plei
secrètes
votre eng
et éviter
Vous aue
différents
insultes p
possible d



ROLLCAG

À t

L a suite de la destruction déjà des véhicules qu conservé, et l'on décor dans vingt six nouveaux pay modes inédits : le Game (un nom q le Survivor, le De Attack et, enfin, le joueur. Le systèm modifié, afin de c "stratégie" pour adversaires à cou de... décor !

SLED SLORM

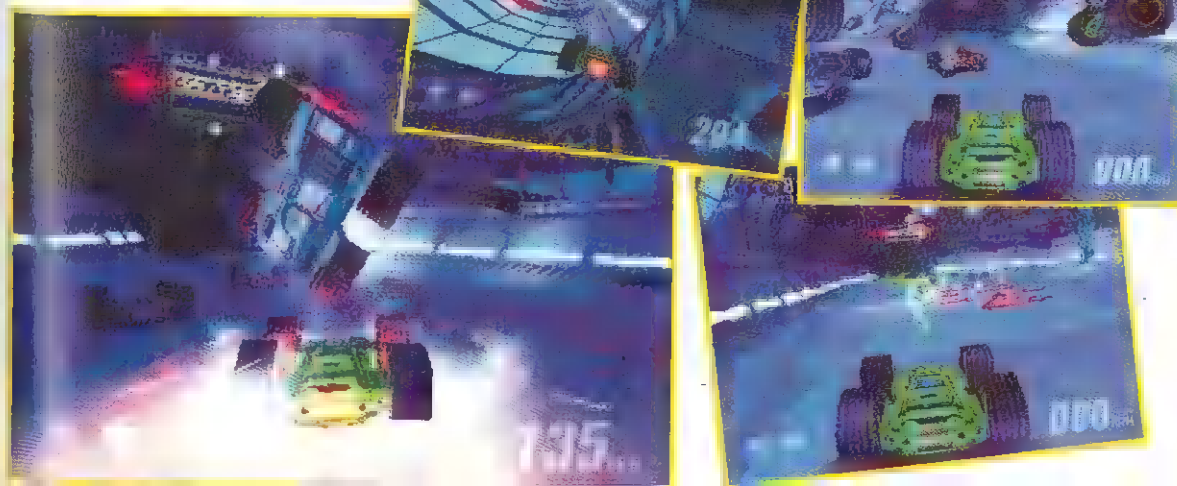
Si conduire des moto-neige vous dit, Sled Storm devrait titiller votre curiosité. Vous vous ferez un gouguste sur six circuits de "SnowCross" et huit "Open Mountain". Avec plein de raccourcis et de pistes secrètes, il faudra apprendre à maîtriser votre engin pour réaliser quelques figures et éviter les chutes trop violentes. Vous aurez le choix entre six personnages différents, avec leurs attitudes et leurs insultes personnelles. Enfin, il sera possible de jouer à quatre.



ROLLCAGE EXTREME

À tout casser !

La suite du jeu de course destroy de Psynopsis est déjà prévue. Le principe des véhicules qui se retournent a été conservé, et l'on pourra détruire le décor dans vingt nouveaux circuits, six nouveaux paysages et quelques modes inédits : le Rubble Soccer Game (un nom qui en dit long...), le Survivor, le Destruction Time Attack et, enfin, un tournoi multi-joueur. Le système d'armes a été modifié, afin de construire une "stratégie" pour ralentir ses adversaires à coups de morceaux de... décor !



BUSINESS

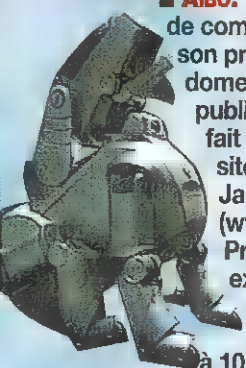
■ **NINTENDO ET DISNEY.** Mickey fait ses débuts sur N64 et Gameboy Color. C'est Rare qui se chargera de l'adaptation en 3D. Un jeu de course Mickey est prévu pour la GBC, un jeu de course Disney pour la N64 et la GBC, et un jeu d'aventure Mickey sortira sur les deux supports de Nintendo. Tous ces titres sont prévus courant 1999, 2000 et 2001. L'accord prévoit aussi que Disney Interactive développera de nombreux titres sur la GBC. A l'affiche : La Belle et la Bête et Alice au pays des merveilles. Sur la photo ci-dessous, Howard Lincoln (P.-dg de Nintendo USA) dit bonjour à Mickey.



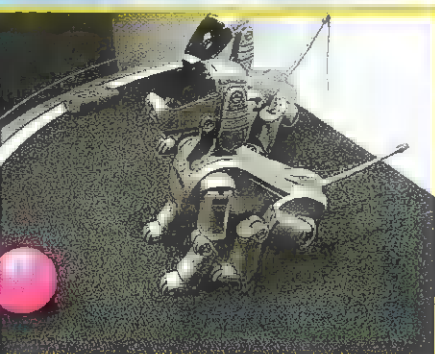
■ **UBI SOFT ET DONALD.** L'éditeur français fricote lui aussi avec Disney. Les deux groupes ont annoncé un accord sur le développement, la production et la distribution de titres mettant en scène des personnages de Disney, dont Donald Duck, sur Gameboy, N64 et Playstation. Le canard grognon sortira pour la première fois en 3D pour l'automne 2000.

■ **INTERPLAY SE MARIE.** L'heureux élu n'est autre que Titus. Après avoir pris une participation de 10 millions de dollars dans le capital d'Interplay (le 19 mars dernier), le français a refait un investissement stratégique de 25 millions de dollars, devenant l'actionnaire principal d'Interplay. Titus s'ouvre donc le marché du PC, avec des titres forts comme Baldur's Gate, Descent 3 et Kingpin.

SONY FORUM



■ **Aibo.** Le Japon vient de commercialiser son premier robot domestique grand public. La vente se fait en ligne sur le site de Sony Japon (www.scei.co.jp). Près de 10 000 exemplaires ont été mis en vente à 10 000 francs pièce environ. Ce chien robotisé est le précurseur de toute une gamme de machines.



■ **SHUTOKO BATTLE.** La mise en circulation de la démo de Shutoko Battle (Genki), une course automobile sur le périphérique de Tokyo, a déjà commencé devant certains magasins. Lors d'une émission économique d'Asahi TV sur la guerre des consoles, les joueurs interrogés n'ont trouvé aucune différence entre la démo PS2 de Gran Turismo et le titre de Genki. SCEI doit-il s'inquiéter ?

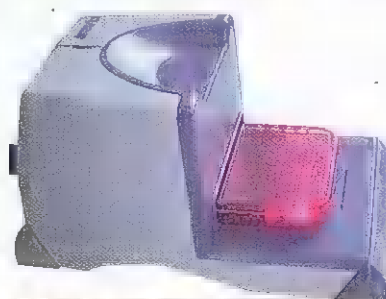
■ **LA GUERRE DU GOLF.** Mario Golf 64 s'apprête à sortir et Nintendo a lancé une campagne de promotion qui met l'accent sur le jeu familial. Se sentant menacé sur un créneau qu'il maîtrisait jusqu'alors, SCEI a répliqué immédiatement en dévoilant son Mina Golf 2 (le golf de M. Tout-le-Monde 2). La guerre du golf aura-t-elle lieu ?

■ **CHRONO TRIGGER 2.** Square a annoncé ce titre mythique sur Playstation. Ce fabuleux RPG autrefois sur Super Nintendo sera donc enfin de retour !

DEXDRIVE

Trichez avec votre PC

Créé par Interact, la société qui développe le Game-shark aux Etats-Unis (le cousin de l'Action Replay), le Dexdrive est l'outil ultime pour ceux qui en ont marre d'acheter des tonnes de cartes-mémoire. Le Dexdrive comporte un slot pour placer une carte-mémoire Playstation ou Nintendo 64, suivant le modèle. Vous le reliez d'un côté au PC (à l'un des ports série 9 broches) et vous le branchez sur une prise de courant. Vous n'avez plus qu'à lancer le programme de communication et insérer une carte-mémoire dans le boîtier. Le contenu de la carte s'affichera sur le PC.



La version Playstation.



La version Nintendo 64.

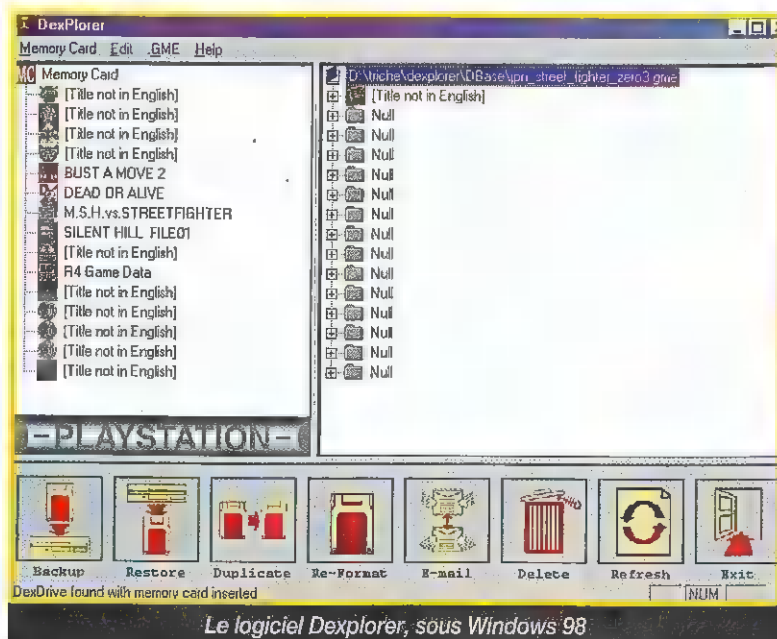
sur Internet, et de télécharger ou d'envoyer des sauvegardes sur certains sites, dont le site officiel Interact : www.dexchange.net.

Vous pourrez alors vous procurer la sauvegarde de Ridge Racer Type 4 avec toutes les voitures, ou bien celle de Super Mario 64 avec les 100 étoiles. Et comme ce produit semble d'une robustesse et d'une fiabilité à toute épreuve, on ne peut que vous le conseiller.

Tous les accessoires (câble de liaison Dexdrive/PC, transformateur et logiciel de communication) sont fournis. Notez qu'une version Dreamcast devrait voir le jour dans les prochaines semaines.

Où se procurer ?

C'est bien le seul (énorme) problème : cet accessoire n'est disponible qu'aux États-Unis pour l'instant (on peut le commander sur le Net, via certains sites spécialisés dans la vente par correspondance). Aux 260 francs, vous devrez ajouter les frais de port et ne surtout pas oublier l'achat d'un transformateur 110/220 V. Espérons que Big Ben, distributeur officiel de Datel, l'importe bientôt en France.



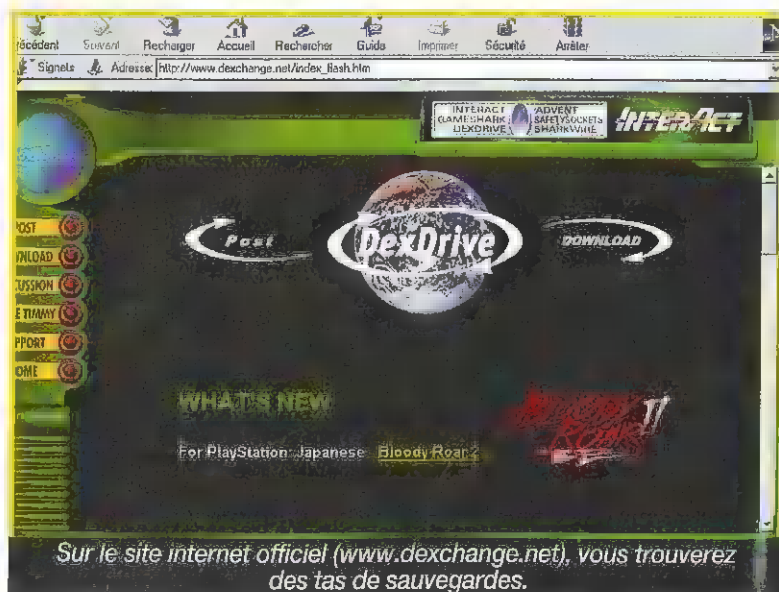
Le logiciel Dexplorer, sous Windows 98

Une utilisation simplissime

Le programme de communication propose une interface extrêmement simple permettant de copier les sauvegardes (de la mémoire au PC, et vice-versa), d'effacer des fichiers ou de formater la carte-mémoire. Vous pourrez ainsi archiver vos sauvegardes sur votre disque dur. L'accessoire lit toutes les cartes-mémoire "non-officielles" de la Playstation. Malheureusement, le logiciel ne reconnaît pas pour l'instant les cartes non-officielles de la N64.

Échangez vos sauvegardes sur Internet

Le second avantage de cet accessoire est de pouvoir échanger des sauvegardes entre copains, voire

Sur le site internet officiel (www.dexchange.net), vous trouverez des tas de sauvegardes.

POCKET PRO

Tiger Electronics est un fabricant de jouets américain. Depuis 1990, il a conçu et commercialisé sa propre console portable, la Pocket Pro. Nous avons pu la découvrir lors de l'E3. Elle a attiré votre attention grâce à une esthétique impressionnante, avec des titres comme Metal Gear Solid, Resident Evil, Frogger, Command & Conquer, Castlevania et autres noms tout aussi connus. De plus, cette console sert également de répertoire, de calendrier et de calculatrice. Malheureusement,

même l'écran en noir et blanc est de moins bonne qualité que celui de la GameBoy. En revanche, avec un câble Link, on peut aussi jouer à deux. Le prix de la machine est d'environ 390 francs, et les jeux coûtent entre 85 francs et 160 francs environ.



La Pocket Pro, présentée à l'E3.



Castlevania, Symphony of the Night.



Metal Gear Solid.



Command & Conquer 2: Red Alert.



Elle existe en plusieurs couleurs.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

PUB !

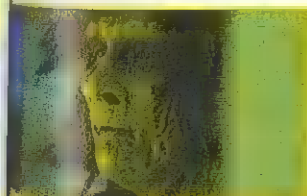
Ce mois-ci, découvrez la pub de House of the Dead 2 sur Dreamcast, qui passe actuellement au Japon. Pour une fois, on a droit la face cachée de la personnalité des zombies qu'on shoote sans pitié. Voilà qui devrait faire réfléchir plus d'un joueur...



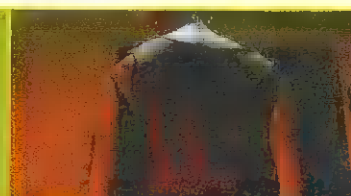
N'y va pas !



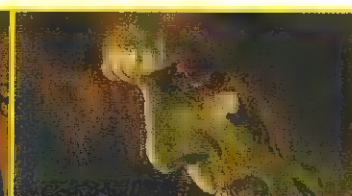
Je dois y aller...



S'il te plaît...



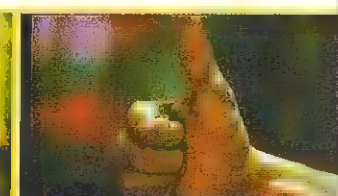
I'll be back !



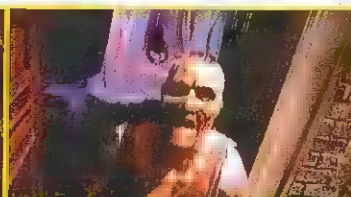
C'est ton boulot ou moi.



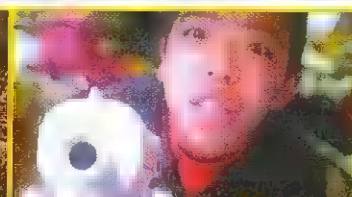
T'en fais pas, cocotte !



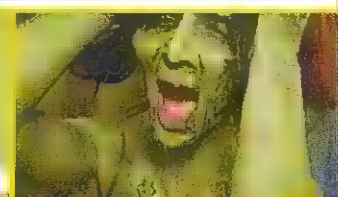
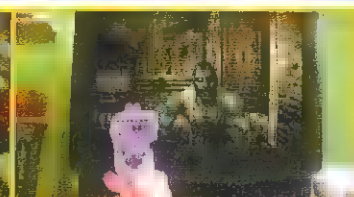
J'vais te lui botter le cul !



Aaaaaarrggghh ! ! !



Le voilà...



Nonnnnnn !

HIT PARADE

■ **Top 4.** Et voici le classement des meilleures ventes au Japon pour le mois de mai 99 :

1. Pokemon Stadium 2
2. Pokemon Snap
3. DDR
4. Mario Smash Brothers

■ **Top 3.** Classement des éditeurs (en termes de ventes sur consoles au Japon) sur l'année 98-99 :

1. Nintendo (Mario Smash Brothers, Zelda 64, Pokemon)
2. Konami (grâce à une très grande variété de titres de divers genres, ainsi que la folie des jeux de musique : Beatmania, DDR)
3. Square (principalement avec Final Fantasy VIII)

■ **Futuroscope on Games.**

Du 3 au 17 juillet 99, le Futuroscope de Poitiers organise une grande manifestation, au cours de laquelle tous les visiteurs auront librement accès à des espaces de jeux vidéo. En général, les jeux montrés ne sont pas encore sortis en France. De plus, ce sera l'occasion de récompenser chaque jeu dans sa catégorie, avec les "Cyber d'Or".

GAME PARTNER

À MANGA

Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Titres

Prix du volume

Albator Vol 1 à 4	V.F	99 F
Albator: Blue Film	V.F	119 F
Albator: Blue Vol 1 à 3	V.F	99 F
Armagedon Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armagedon le Film	V.F	129 F
Chroniques de la Guerre de L'Odoss Vol 1 à 6	V.F	109 F
City Hunter O.A.V 1 à 3	V.F	119 F
Cobalt Vol 1 à 10	V.F	99 F
Conan: fils du Futur de Miyazaki Vol 1 à 2	NEW	V.F 99 F
Cutey Honey Vol 1 à 3	NEW	V.F 129 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z (Série TV) Vol 1 à 3	V.F	99 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Ciné Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Goldorak Le Film Vol 1 à 2	NEW	V.F 109 F
Gladius Vol 1	NEW	V.F 109 F
Gladius Vol 1 à 3	V.F	99 F
IL était une fois dans l'Espace Vol 1 à 6	NEW	V.F 99 F
Jaydes et les conquérants de la lumière Vol 1 à 2	NEW	V.F 99 F
Keroro: Survivant	V.F	99 F
Kojima Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojima le Film	V.F	99 F
L'Empire des Cinq (Série TV) Vol 1 à 6	NEW	V.F 99 F
L'Esprit du lavéris	V.F	109 F
Le Nouveau des Lucioles	V.F	129 F
Les Chevaliers du Zodiaque Le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Les Chevaliers du Zodiaque POSEIDON Vol 1 à 4	V.F	129 F
Les héros de Galaxy Ciné Manga	V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10	NEW	V.F 129 F
Dragon Tom Vol 1 à 4	V.F	129 F
Queen Emeraldas (Albator)	NEW	V.O.S.T 129 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon - Film	V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5	V.F	129 F
Samurai Kai Vol 1 à 9	V.F	99 F
Slayer Saison 1 Vol 1 à 5	NEW	V.O.S.T 129 F
Série 3 Japonaise "Trau Japon"	V.F	109 F
Sukrokan	V.F	109 F
Tenshi Muyo Special	V.F	119 F
Tekken Vol 1	V.F	119 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Treasure Hunter Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ulysses 31 Vol 1 à 2	NEW	V.F 99 F
Vampire Princess Miyu	V.F	129 F
Vidéo: Shin Ai Vol 1 à 3	V.F	109 F
Yoma des Ténébreux	V.F	99 F

Coffret Capitaine Flam Part 1	V.F	390 F
Coffret Capitaine Flam Part 2	V.F	449 F
Coffret Dragon Ball (Série TV) 8 K7 / Part 1	NEW	V.F 539 F
Coffret Dragon Ball Z (Série TV) 8 K7 / Part 2 (Dispo Juin)	V.F	539 F
Coffret Dragon Ball Z (Les 11 Films INEDITS)	NEW	V.F 249 F
Coffret Ken le Survivant (32 épisodes) - Integral 1ère saison	V.F	539 F
Coffret Ken le Survivant Part 1 - 24 K7	NEW	V.F 199 F
Coffret X-OR Part 1	NEW	V.F 390 F
Coffret Ranma 1/2 - K7	V.F	199 F
Coffret Nicky Larson - 4 K7	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 / Part 1	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 / Part 2	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque LE SANCTUAIRE - 8 K7	NEW	V.F 539 F

INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS

Alien from Darkness
Anges des Ténébreux Vol 1 à 4
Belles et Diables
Can Can Bunny
Dragon Link Vol 1 à 3
Emmylou Cochonne
Esclaves et Soumis
Immortel Vol 1 à 3
L'Odyssée du Plaisir
Magical Twilight
Manga 1 Vol 1 à 2
Mission Extreme Vol 1 à 2
Parade Parade
Possessions Diaboliques
Sailors Guerrières Vol 1 à 2
Selection 1 à 3
Shin Angel Vol 1 à 5
Stainless Nights
Twin Dolls Vol 1 à 2
Twin Angel Vol 2 à 4
Urotsukigahai III Vol 1 à 2
Urotsukigahai IV Vol 1 à 2

EROTIQUE
99 F
LE VOLUME

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le Sanctuaire - Série remasterisée
Episodes 1 à 32 (13 heures)



KEN LE SURVIVANT

Série intégrale remasterisée
Episodes 1 à 32 (13 heures)



STREET FIGHTER II VICTORY

Série intégrale remasterisée
27 épisodes (11 heures)



DRAGON BALL Z

La série télé
Episodes 1 à 32 (13 heures)



DRAGON BALL Z

11 Films INEDITS
(13 heures)



X-OR

Série remasterisée
21 épisodes (10 heures)



SAN KU KAI

Série intégrale remasterisée
27 épisodes (12 heures)



CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS

Superbe saga en 6 volumes
Le MUST en matière d'Héroïc Fantasy



SLAM DUNK

Sport + humour
pour ce manga EXPLOSIF
(Vol 1 & 2)



SLAYERS

La série TV N°1 au JAPON
- volumes



QUEEN EMERALDAS

La Reine des Pirates
est de retour (VOST)



CUTEY HONEY

La belle Cutey
reprend le combat



EVANGELION

Un scénario
époustouffant
(9 volumes)



BLUE SEED

Suspense garanti
(8 volumes)



ESCAFLOWNE

Une des plus belles
séries japonaise
(11 volumes)



VAMPIRE HUNTER

Les Darkstalkers
reviennent
(11 volumes)



ALBATOR

Série intégrale
remasterisée
21 épisodes (8 heures)



COBRA

Série intégrale
remasterisée
31 épisodes (11 heures)



DRAGON BALL GT

Vol 1, 2, 3, 4 / Vol 4, 5, 6



CITÉS D'OR

Série intégrale
remasterisée
40 épisodes (16 heures)



TOM SAWYER

Série remasterisée
24 épisodes (10 heures)

Coffret Saint Selya
Les 4 films
299 F

Coffret City Hunter
8 volumes
539 F

Le début
de la série TV

GAME PARTNER
c'est aussi les jeux vidéo !
(vente, achat, échange, occasion)
des accessoires.
- téléphonez-nous! -

Coffret Sailor Moon
Super S
4 volumes
199 F

Coffret Nicky Larson
4 volumes
199 F

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom.....	TITRE DU FILM	PRIX	Expédition Colissimo sous 24/48H Règlement: Chèque, Mandat, Carte Bleue, Carte Aurore Expire le :
Prénom.....			
Adresse.....			
Code postal.....			
Ville.....			
Tél.....	Frais de port (1 à 4 K7: 35F / + de 4 K7: 50F)		
Signature.....	Total à payer + port		
CB n°			

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

PROMOTION

JEUX VIDÉO ET ANIMATION.

C'est désormais l'usage, les éditeurs de jeux vidéo tentent de prendre pied dans le monde de l'animation et d'en faire un outil de promotion. Après Tekken, Suikoden et Arc the Lad, c'est au tour de Power Stone (Capcom) et de Monster Farm (Tecmo) de s'y frotter.

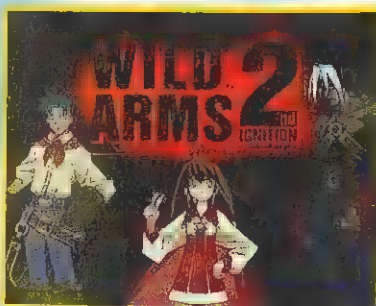


ARC THE LAD III.

Le troisième volet du Rpg culte de la PS s'apprête à frapper très fort pour son retour. Espérons que cette fois-ci, Sony voudra bien se donner la peine de le traduire, les deux premiers n'ayant jamais eu ce privilège.

WILD ARMS SECOND

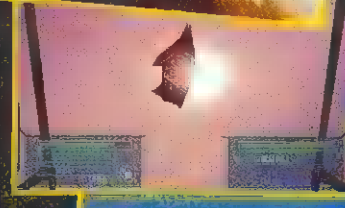
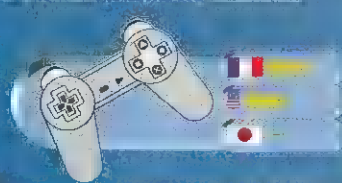
IGNITION. L'un des meilleurs RPG sur PS revient cet automne. Les héros ont changé, mais Ashley, Riruka et Vincent ressembleront fortement à leurs prédécesseurs. On trouvera plus d'éléments 3D, et des scènes de combat mieux réalisées.



COLONY WARS

Le space-opéra de Psynogsis va enfin sortir pour l'arc 2000. Ce troisième épisode, exclusivement sur Playstation, sera doté de graphismes encore plus beaux que le premier. Avec plus de 28 séquences cinématiques, le jeu bénéficiera aussi de musiques pompeuses, dignes des plus grands films de S-F. Red Sun sera composé d'environ cinquante missions

à travers cinq systèmes solaires (dont deux issus de CW Vengeance). Nouvelles armes, nouveaux vaisseaux, bref le lot habituel des suites.



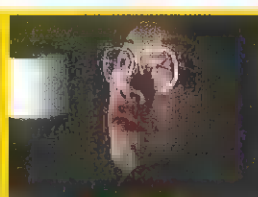
RAYON PUBLICITÉ

Omega booste la pub

En test ce mois-ci, Omega Boost (SCEI) est sorti il y a quelques mois au Japon. Voici la pub qui tourne dans l'Archipel. Pas évident de trouver le rapport avec le jeu. Mais on admire une fois de plus l'esprit déjanté des Japonais...



zzzzzzzzzzzzzzzzzz



HMMM ?



PSHHHHH



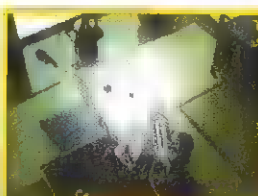
Hooooo !



HYAAAA !



HYAAAA (AU RALENTI)



PSHHHH



PSHHH



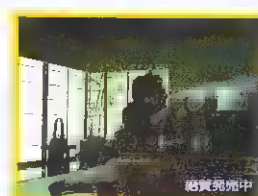
YEAAA !



zzzzzz ?



HMMM ?



HYAAAA !

DESTRUCT

Le m

Psyno couché Derby

premiers épisodes ce troisième plus de circuits, de véhicules, un d'explosions, de tions, d'accidents spéciaux, vingt-la possibilité de voitures et un m Vous pourrez même courses sur le to

KIN

A de plates-to

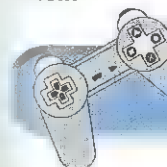
(Psynogsis. M renard qui e monde peup souvent hos notre renard qui l'arderon Au programme quatre donj Un titre aux destine aux

JEFF WAY

Les

Un peu dans l ne fait

Dans le célèbre ro Wells, les Martien la Terre le 12 août précisément, l'An L'adaptation en je un mélange de str d'action, avec 14 à remplir dans div anglaises comme Oxford, Glasgow, York, Nottingham Liverpool. Les pro mettre...



DESTRUCTION DERBY 3

Le retour des chauffards

Psynopsis remet une couche de Destruction Derby. Après deux premiers épisodes réussis, ce troisième proposera encore plus de circuits, encore plus de véhicules, un festival d'explosions, de déformations, d'accidents, et d'effets spéciaux, vingt-cinq circuits, la possibilité de customiser les voitures et un mode Multijoueur. Vous pourrez même faire des courses sur le toit des immeubles !



KINGSLEY

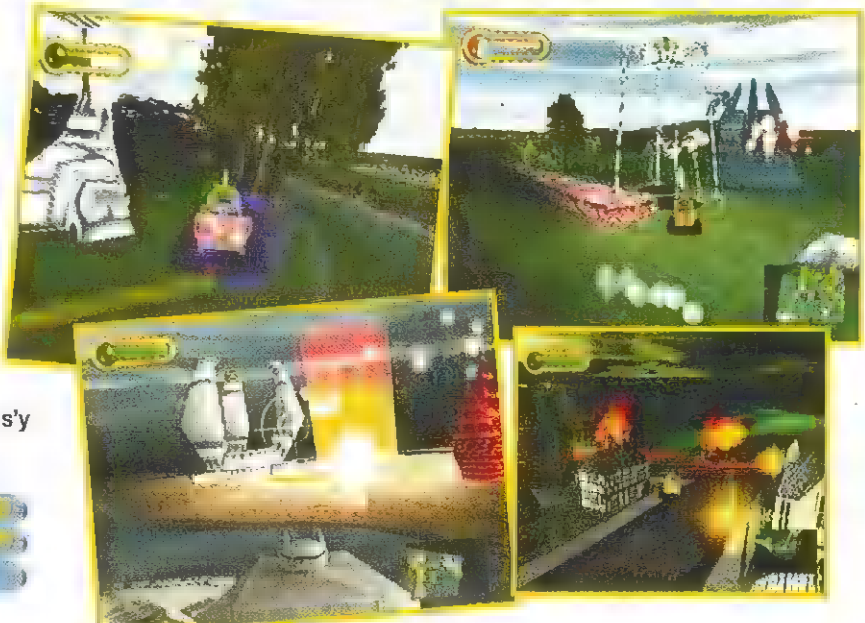
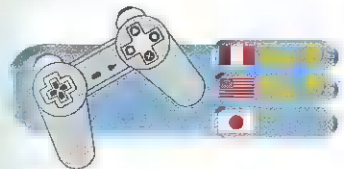
Après Rascal, plutôt décevant, voilà Kingsley, un autre jeu de plates-formes 3D signé Psynopsis. Kingsley est un petit renard qui s'aventurera dans un monde peuplé d'animaux le plus souvent hostiles. Heureusement, notre renardeau se fera des amis qui l'aideront à se tirer d'affaire. Au programme : cinq châteaux, quatre donjons et deux îles. Un titre aux graphismes colorés, destiné aux plus jeunes joueurs.



JEFF WAYNE — LA GUERRE DES MONDES

Les martiens débarquent

Un peu de littérature dans les jeux vidéo, ne fait pas de mal... Dans le célèbre roman de HG Wells, les Martiens envahissent la Terre le 12 août 1898 (et plus précisément, l'Angleterre). L'adaptation en jeu vidéo sera un mélange de stratégie et d'action, avec 14 missions à remplir dans diverses villes anglaises comme Londres, Oxford, Glasgow, Newcastle, York, Nottingham, Dover ou Liverpool. Les profs vont bientôt s'y mettre...



EXOTISME

■ **TOUT D'UNE GRANDE.** Avec quatre mois de retard, le Japon s'équipe d'un réseau numérique de vidéophone monté sur GSM. Grâce à une petite caméra CCD couleur installée dans le boîtier du portable, on peut passer une vidéo à 16 images par seconde (bientôt 24) ou prendre une photo et l'envoyer attachée à un e-mail (les GSM japonais gèrent tous l'e-mail). L'écran du portable est celui de la GameBoy Color. On entrevoit déjà mieux ce que devrait être la prochaine GameBoy Color Network annoncée par Nintendo : GBC + Pocket Camera + Internet + PDA !



■ **PIRATAGE.** Un collégien a été pris en flagrant délit de piratage de CD audio sur le Net. C'est le premier cas de ce type répertorié au Japon, pays où le piratage est pourtant peu répandu.

■ **BÉRÉZINA POUR ENIX.** L'éditeur japonais a été débouté dans son action visant à interdire le marché de l'occasion. La justice nippone a jugé sa démarche infondée. En gros, une fois qu'il a vendu son jeu, l'éditeur n'a plus aucun droit dessus. Une décision qui a fait l'effet d'une bombe atomique. Il faut savoir en effet que les éditeurs nippons avaient mis en place un système anti-occasion, avec un logo sur les emballages depuis presque un an. Cette pratique se voit donc du coup prohibée. Enix ■ fait appel...

GROS SOUS

■ **KONAMI ♥ MICROSOFT.** Le japonais s'est allié au géant américain. Konami pourra éditer et porter certains jeux Microsoft sur Playstation, Dreamcast et N64, et Microsoft pourra éditer certains jeux Konami sur PC.

■ **CODEMASTERS GROSSIT.** L'éditeur de Colin McRae vient de racheter Sensible Software et son catalogue : Cannon Fodder, Wizkid ... ainsi que le français Microïds (Iznogoud, Amerzone et Corsairs).

■ **LES STARS CHEZ EIDOS.** Eidos est devenu actionnaire minoritaire de Timeline avec Crichton, Backes et Virtus Corporation. Eidos pourra éditer des jeux basés sur les romans de Crichton ("Jurassic Park" et "Congo", par exemple). De plus, l'éditeur a réussi à engager David Bowie pour jouer dans Omikron: The Nomad Soul. Eidos est également parvenu à sponsoriser les pilotes de l'écurie de F1 McLaren-Mercedes, Mika Hakkinen et David Coulthard.

■ **PAD DOLPHIN.** Miyamoto est en train de développer le pad de la Dolphin (la future console de Nintendo). C'est officiellement annoncé. Voilà une bonne nouvelle. On devrait donc se retrouver avec quelque chose de révolutionnaire et, comme par hasard, parfaitement adapté au prochain Zelda !

■ **FRINGUES ONLINE.** Sega lance sa boutique sur le Net. Vous y trouverez plein de vêtements à l'effigie de la Dreamcast et de Sega Sports. Les prix sont presque raisonnables. Ceux qui ne jurent que par la Dreamcast pourront enfin le montrer.
<http://www.segastuff.com>.

TRISTAR 64

Trois Nintendo en une

Si vous avez une N64, il est temps de ressortir vos jeux Snes et Nes. En effet, un adaptateur pour N64 vient de sortir aux Etats-Unis. D'après le fabricant, le TriStar 64 serait compatible à 99,5 % avec les jeux Nes, et à 98 % avec les jeux Snes. Les quelques jeux Snes non compatibles sont ceux dont la cartouche contient des chips

spécifiques (Starwing, Yoshi Island, par exemple). En tous les cas, le TriStar 64 est compatible avec tous les types de cartouche : américaines, japonaises et, bien évidemment, européennes. Cerise sur la gâteau, l'objet comporte aussi une fonction Action Replay ! Pour en savoir plus : www.tristar64.com.



NAMCO PRIVATE SHOW

Le 2 juin 99, s'est tenu à la périphérie de Tokyo un salon privé chez Namco. L'éditeur y exposait ses titres arcade pour la fin de l'année 99. Outre l'impressionnant Tekken Tag Tournament, on a pu découvrir toute une ligne de nouveautés basées sur les jeux musicaux.

Jumping Groove ressemble beaucoup à DDR, on doit sauter sur deux dalles au rythme des lumières.

Guitar Jam est un clone avoué de Guitar Freaks. Mais le jeu gère les accords.



Quick & Crash est un simulateur de tir avec 20 balles et un ensemble de 4 stages.



DANGER GIRL

Drôles de dames

Danger Girl est adapté de la BD du même nom, avec pour héroïnes de jolies filles sexy. C'est THQ qui se chargera de le convertir en jeu d'action 3D avec, au choix, trois personnages. Les filles auront droit à un arsenal de gadgets en tout genre, comme des jumelles, des lunettes infra-vision, des caméras de surveillance, des fusils à lunette, etc. Inspiré de Tomb Raider et de Metal Gear Solid, Danger Girl se déroulera sur seize niveaux, sur un scénario directement inspiré de la BD.



SOUL FIGHT

Tok

Les pe... Toka... bonh... chemin. Après le Legend sur Snes qui se remettent à jeu du même genre cette fois. Soul Fight présente comme médiéval-fantastique. Six niveaux sont trois personnages en Motion Capture au top nous ont é



DE

1. L'histoire...
2. Les personnages...
3. Les niveaux...
4. Les objets...
5. Les boss...
6. Les secrets...
7. Les astuces...
8. Les bugs...
9. Les patchs...
10. Les liens...

SOUL FIGHTER

Toka : et toc !

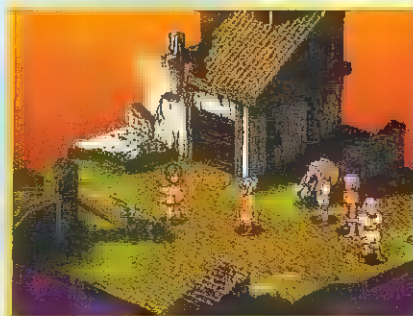
Les petits Français de Toka continuent leur bonhomme de chemin. Après le réjouissant Legend sur Snes et PS, les voilà qui se remettent au boulot sur un jeu du même genre, mais sur DC cette fois. Soul Fighter se présente comme un beat'em all médiéval-fantastique tout en 3D. Six niveaux sont prévus avec trois personnages au choix, animés en Motion Capture. Les graphismes au top nous ont épatés.



PLAYSTATION

■ DETONATOR GAUNTLET.

Working Design travaille sur un RPG avec des mechas. Prévu pour octobre 99, le jeu aura cinquante-six scénarios. On pourra voir cinq fins différentes. Les phases aventure alternent avec des phases baston. Le nom japonais de ce jeu bourré d'animés est Epica Stella.



■ **FFIX.** Final Fantasy IX sortira finalement sur Playstation, première génération. Au Japon, il est prévu pour la date psychologique du 9/9/99. Ce sera le dernier jeu de Square sur cette plate-forme, avant de passer sur PS2.

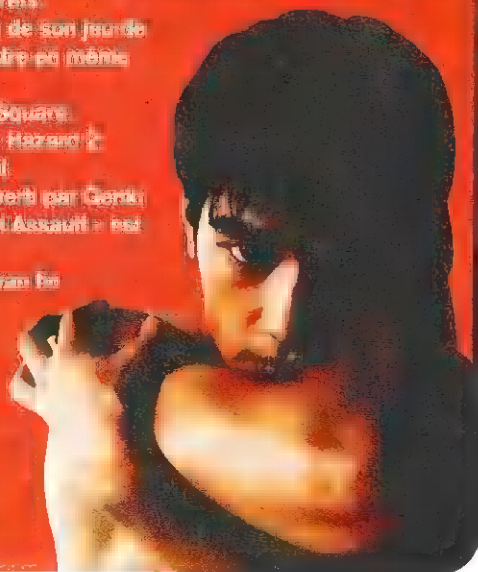
■ **NOUVELLES PLAYSTATION.** De nouvelles séries japonaises ont vu le jour. Les Playstation SCPH-9000 ne sont pas équipées du port parallèle I/O (là où on enfiche l'Action Replay). Dur, dur, pour les bidouilleurs.

■ **MP3 SUR PS.** Un logiciel qui s'appelle MP3 Enhancer est actuellement en développement. Il permet à la Playstation de lire les fichiers audio MP3. L'objet prendra la forme d'une Action Replay et coûtera environ 50 dollars (325 F).

■ **PLAY PLAY.** Acclaim prévoit de sortir ReVolt sur PS pour fin août 99. Mindscape a annoncé Prince of Persia 3D sur PS pour mars 2000, avec des niveaux et des armes absents de la version PC. Bullfrog réfléchit sérieusement à porter Theme Park World sur PS. Discworld sera aussi bientôt de retour. Quant à ToeJam and Earl 3, il est à présent prévu sur Playstation 2.

DERNIERE MINUTE

- **Ikematsu Akemi.** Le célèbre dessinateur qui a œuvré sur Final Fantasy VII travaille actuellement sur un jeu DC. Titre du jeu et éditeur restent pour l'instant tenus secrets.
- **DDR solo Disk Mix.** Konami travaille sur une nouvelle version de son jeu de danse en arcade. Cette fois-ci, on pourra se débrancher à quatre en même temps, via des câbles Link.
- **Parasite Eve 2 bit.** L'équipe de Bio Hazard 2, débauchée par Square, travaillerait sur Parasite Eve 2 qui deviendrait un clone de Bio Hazard 2. Rappelons que Bio Hazard est le titre original de Resident Evil.
- **Conversion.** NBA International Rally Championship sera converti par Genki et Imagineer. Le Dreamlike en arcade de Midway « War Final Assault » est également prévu.
- **WonderSwan.** Bandai pense attendre le million de WonderSwan en juillet 99. Au Japon, cette portable marche fort.
- **Robo bis.** Sony a rendu 3 000 Aibos (des robots de compagnie) en seulement vingt minutes et s'est trouvé en rupture de stock dès le premier jour !
- **Lara Croft.** Lara Croft. Elle devrait revenir sur PS pour Noël 99 - normalement, en même temps que le film.
- **Sushi.** Capcom a demandé à Takeshi Kaneshiro, un acteur/ chanteur ultra-célèbre outre-Sushi, de poser pour la Motion Capture du héros de son prochain jeu : Onimusha.



MANGANIMÉS

■ **ALBATOR.** Ça fait toujours plaisir de voir les bonnes vieilles séries télé ressortir.

■ **SLAM DUNK.** On continue la série télé de "Slam Dunk" avec la deuxième cassette vidéo. Le doublage est assez moyen, mais il faut avouer que la tâche était ardue.

■ **OAV.** En japonais OVA, c'est l'acronyme d'Original Animation Video. Il s'agit d'animés sortis directement et uniquement en vidéo. La qualité de l'animation et du design est en général nettement supérieure aux séries télé.

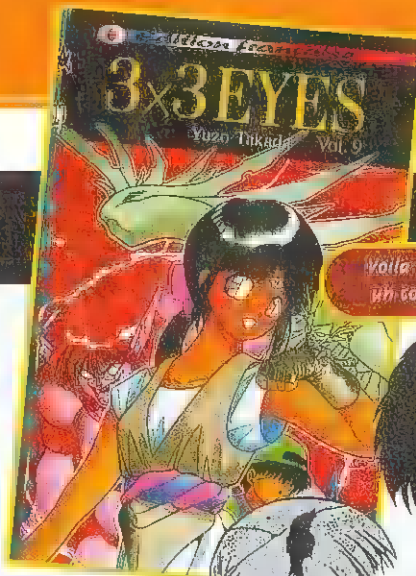
■ **SUPER DEFORMED.** Cette technique consiste à reprendre un personnage classique et à l'affubler d'une énorme tête aussi volumineuse que son corps. Le tout dans un but comique.

■ **MECHA.** Ce terme regroupe les robots au sens large du terme, incluant les vaisseaux notamment.

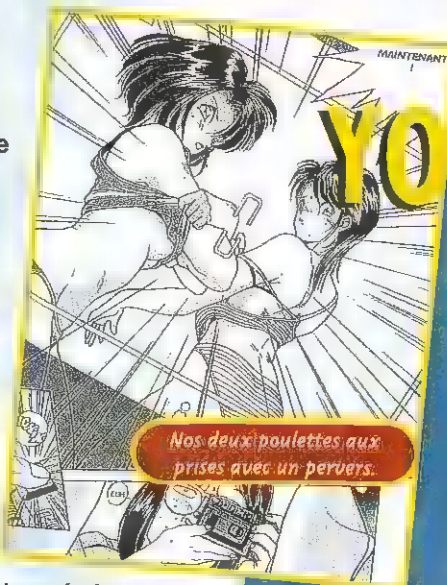
3x3 EYES

3x3=9

Je ne cesse de le répéter, mais "Sazan Eyes" est l'un de mes mangas préférés. J'adore son auteur, Yuzo Takada, à qui l'on doit notamment "Cat Girl Nuku Nuku" et "Blue Seed". Dans ce neuvième volume, on retrouve le mage Camelot, qui continue à détester Yakumo. Bref, encore des aventures pleines de suspense, de baston... et de magie. En dépit du nombre de volumes, la série ne tourne pas en rond ; le scénario reste toujours captivant et les personnages secondaires ne sont pas seulement des faire-valoir.



Voilà ce qu'on appelle un cœur qui saigne...

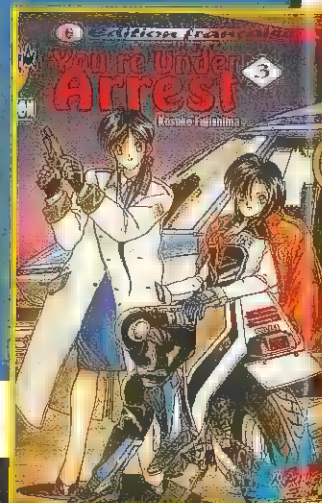


Nos deux poulettes aux prises avec un pervers.

YOU'RE UNDER ARREST

Egalement connu en japonais sous le nom de "Taiho Shishauzo", ce manga qui raconte les aventures de deux poulettes est toujours aussi marrant. Sous la forme de courtes tranches de vie, l'histoire suit tout de même une trame générale. Ce troisième volume est assez semblable au

précédent, mais reste suffisamment original pour ne pas être lassant. L'auteur, auquel on doit aussi "Ah my Goddess", est un passionné de motos et de belles mécaniques. Bref, un manga toujours aussi rafraîchissant et qui vous fera passer un agréable moment.

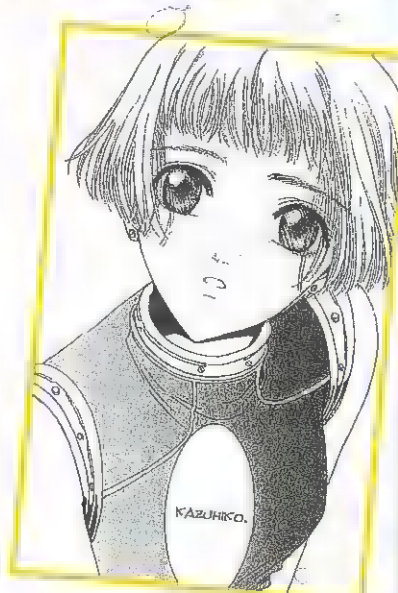


TREFLE

Grosse déception

C'est marrant, mais plus je connais Clamp, et plus je me lasse de ce collectif de cinq auteurs... En fait, avant on ne traduisait leur production, j'étais admiratif. Il faut dire que tous les fans imaginaient derrière les idéogrammes d'excellents scénarios... Mais les traductions en ont révélé les faiblesses – mais aussi dévoilé quelques excellentes surprises, comme "Conan", qui ne payait pourtant pas de mine. Nous avons été déçus par plusieurs mangas de Clamp, notamment par leurs fins. Des séries comme "RG Veda", "Magic Knight Rayearth", ou encore "Tokyo Babylone" commencent plutôt bien,

mais les derniers volumes sont tellement décevants ! On peut l'interpréter de deux façons : se dire que c'est artistique, contemplatif, qu'on laisse le temps à l'histoire de se développer ; ou, au contraire (et c'est mon avis), que ces mangas, qui partent d'une idée sympa, ont du mal à tenir le rythme, et au moindre faux pas, se terminent en un volume et en queue de poisson. Dans ce volume de "Trèfle" on retrouve le graphisme de Clamp, toujours aussi attrayant. Hélas ! le découpage est encore pire que celui d'"X" et, franchement, on n'y comprend pas grand-chose. Heureusement que c'est en français !



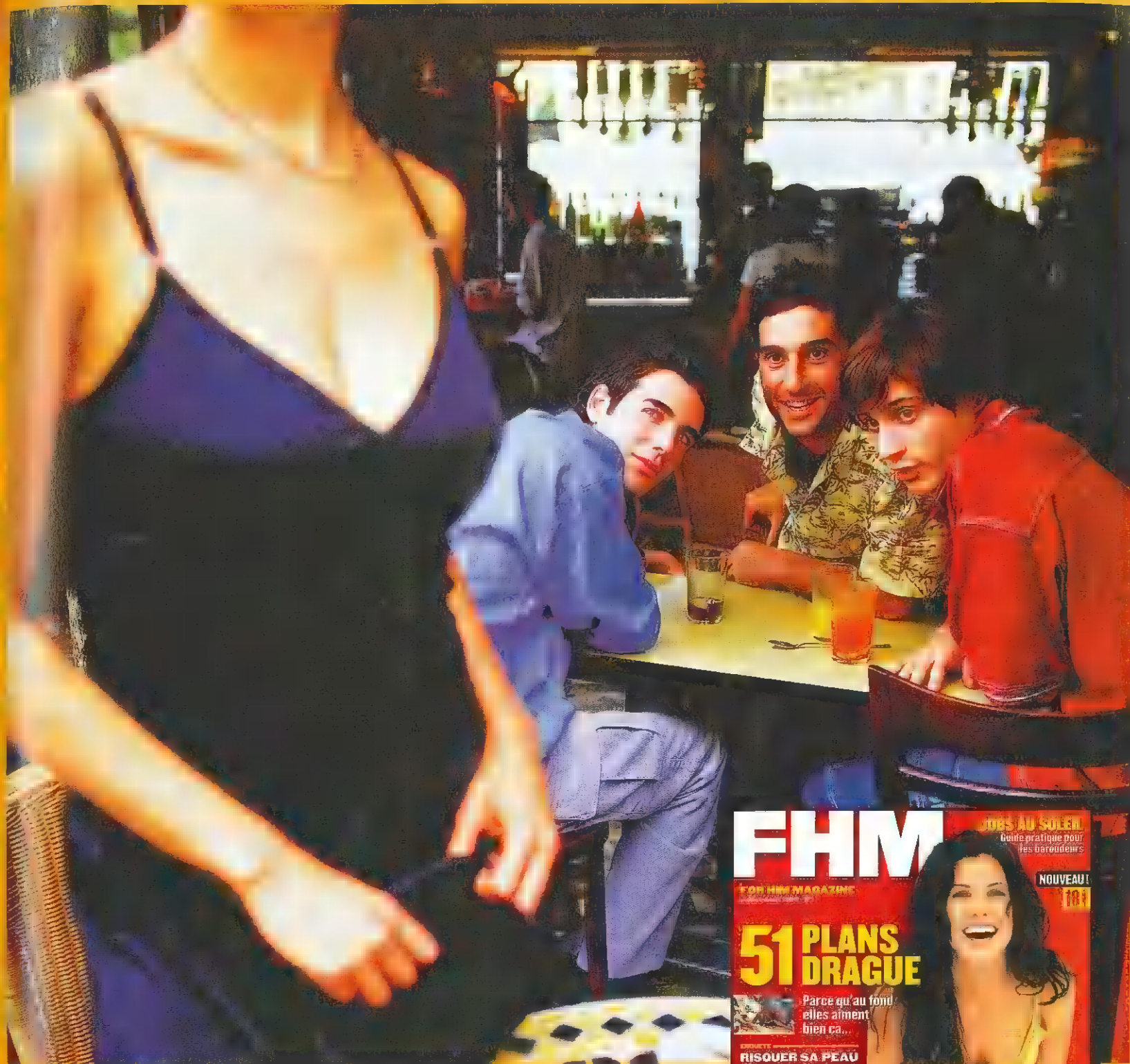
Si tu trouves un trèfle à quatre feuilles



L'héroïne est très bizarre...

TREFLE

Vol. 1



**FHM... Les hommes
vont prendre
une mauvaise habitude
de plus.**



Nouveau ! 18 F

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

Y A DES BULLES

■ **KENSHIN 5.** Le vagabond est de retour, un manga à suivre absolument.



■ **FUSHIGI YUGI 12.** Le seul bon shojo manga traduit en français. Le dessin de Yuu Watase est très soigné et pas trop fouillis.



■ **RASH 1.** Un manga très récent de Tsukasa Hojo, à qui l'on doit notamment "City Hunter". L'histoire n'est pas terrible, mais le dessin est excellent. Ça compense.

■ **COWAI 1.** Un manga dans l'esprit de "Docteur Slump", par Akira Toriyama. À lire pour sa culture générale.



PANDANIMAUX

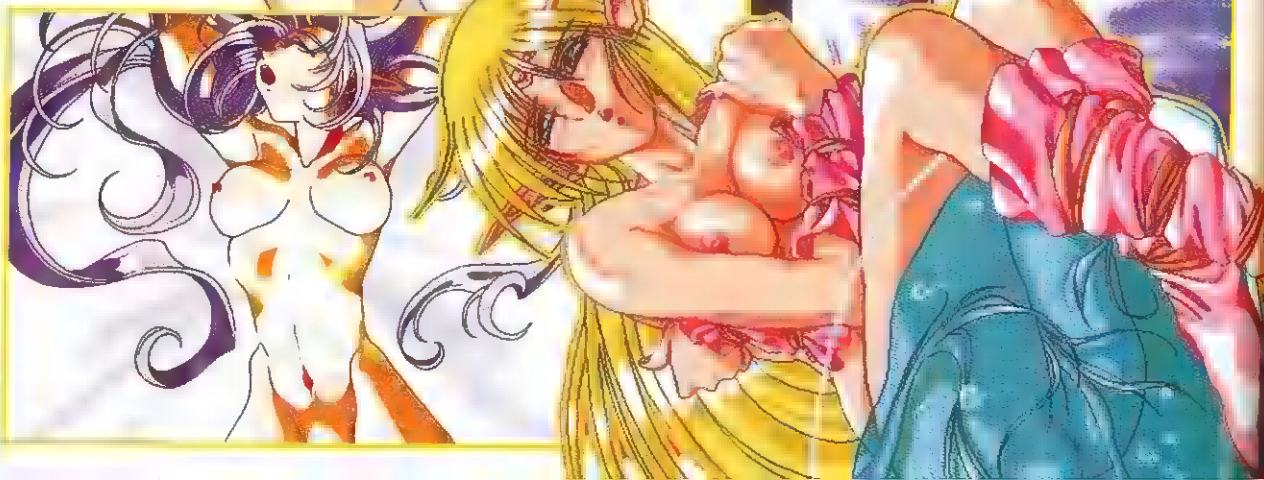
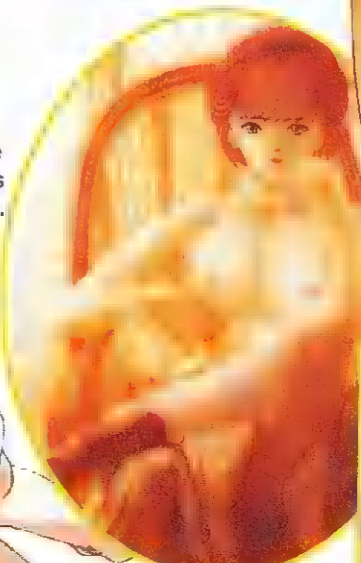
Le retour des mangas cochons

C'est l'été. Les jours rallongent ("et y'a pas qu'eux, dit l'obsédé" [P. Desproges]), les jupes raccourcissent. Il était donc temps de vous montrer des donzelles en tenue légère, histoire de faire monter encore la température. Au Japon, les jeux PC érotiques sont légion, et il en sort un bon paquet chaque mois. Désormais, ils sont compatibles avec les PC "européens". À vous de trouver des fontes japonaises et quelques fichiers DLL. En fouinant sur le Net, cela ne devrait pas poser de problèmes. Si vous avez un Mac, c'est encore plus simple, ça passe à tous les coups, d'autant que la plupart de ces titres sont compatibles PC/Mac. Vous trouverez également des images tirées de ces jeux sur de nombreux sites.

Gare aux chattes

Si votre grand-mère squatte votre micro, vous pourrez toujours vous rabattre sur les mangas érotiques.

On en trouve à la pelle, dont une ribambelle de parodies. En général au format A4 (21 x 29,7 cm), elles coûtent très cher, dans les quatre-vingts francs. Ce qui s'explique par le fait qu'elles sont produites par des amateurs, même si leur tirage excède souvent le millier d'exemplaires. Parmi les personnages féminins, les filles-chattes sont sans doute les plus mignonnes (foi de Panda). On les retrouve principalement dans les histoires d'heroic-fantasy. Ces créatures, tirées des légendes japonaises, sont des sortes de "fantômes" qui absorbent l'énergie des humains lorsqu'elles leur font l'amour...



ons



**FHM... Les hommes
vont prendre
une mauvaise habitude
de plus.**



Nouveau ! 18 F

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

Thrill Kill

Le jeu que vous ne verrez jamais...

En 1997, Virgin Interactive Entertainment a développé un jeu de combat en 3D, Thrill Kill, pour la console PlayStation. Le jeu a été développé par Virgin Interactive Entertainment, mais n'a jamais été publié. Le jeu a été développé par Virgin Interactive Entertainment, mais n'a jamais été publié. Le jeu a été développé par Virgin Interactive Entertainment, mais n'a jamais été publié.

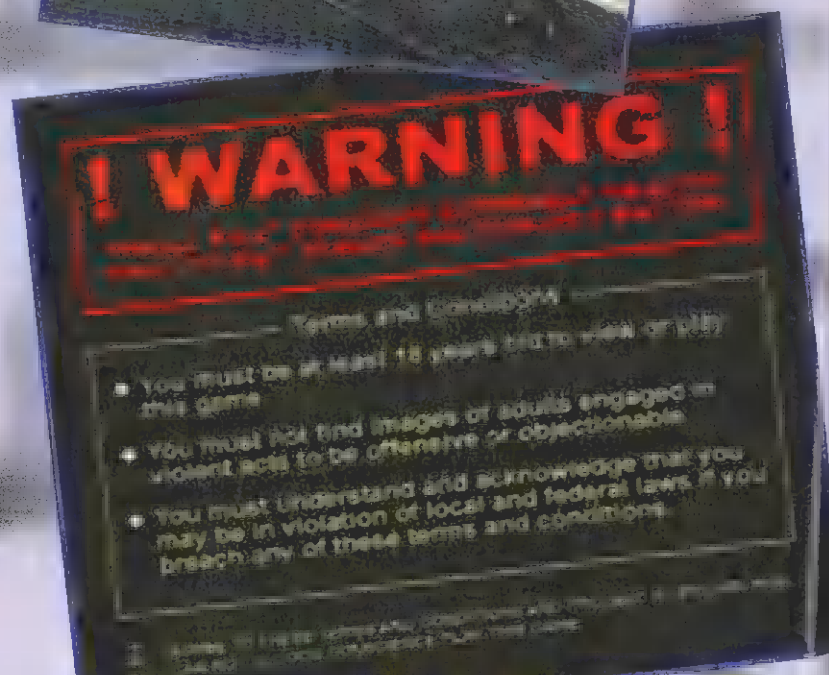
Le parcours de Thrill Kill aura été plus que chaotique... A l'origine développé pour Virgin Interactive, Thrill Kill est tombé dans les pattes d'Electronic Arts lorsqu'ils ont racheté à Viacom les studios Westwood. Et en découvrant le phénomène, EA l'a joué plutôt frileuse... Il est vrai que ce jeu ne colle pas vraiment à l'image "très clean" de l'éditeur. Cette histoire est d'autant plus d'actualité que certains jeux qualifiés de "trop violents" ont récemment connu quelques problèmes avec la censure. On a déjà vu des scènes supprimées et même certains jeux carrément retirés de la vente. Mais c'est la première fois qu'un éditeur décide de ne pas publier un titre par peur des foudres de certaines associations bien-pensantes (AHL suivra mon regard).

n'avons donc pu en voir qu'une version bêta (non déboguée). Tout ça vous paraît classique ? Pas tout à fait : à la différence des jeux de baston habituels, vous n'avez pas une barre d'énergie qui indiquerait vos points de vie, mais simplement une barre de puissance ; lorsque celle-ci est au maximum, il vous suffit d'attraper un adversaire et de déclencher une "fatalité sanglante" : cela va de l'écartèlement au... cannibalisme, en passant par la décapitation... C'est gore, violent et glauque, mais cela aurait sans doute donné un jeu pas mal qui, avec la polémique qu'il n'aurait pas manqué d'engendrer, se serait sans doute très bien vendu...

Le problème de l'excès de violence dans les jeux devient énervant, à la longue. Le jeu vidéo est un média à part entière, au même titre que la bande dessinée, la télévision ou encore le cinéma. Et comme tel, il possède plusieurs facettes et plusieurs genres. Et que l'on ne vienne pas nous dire que les joueurs, même les plus jeunes, sont naïfs au point de prendre un amas de pixels rouges pour une véritable gerbe d'hémoglobine... Question réalisme sanglant, on est encore très loin des effets spéciaux hollywoodiens ! Mais le résultat est là : Thrill Kill ne sortira sans doute jamais - ou alors, largement édulcoré. Les Familles de France et de Navarre peuvent dormir tranquilles...



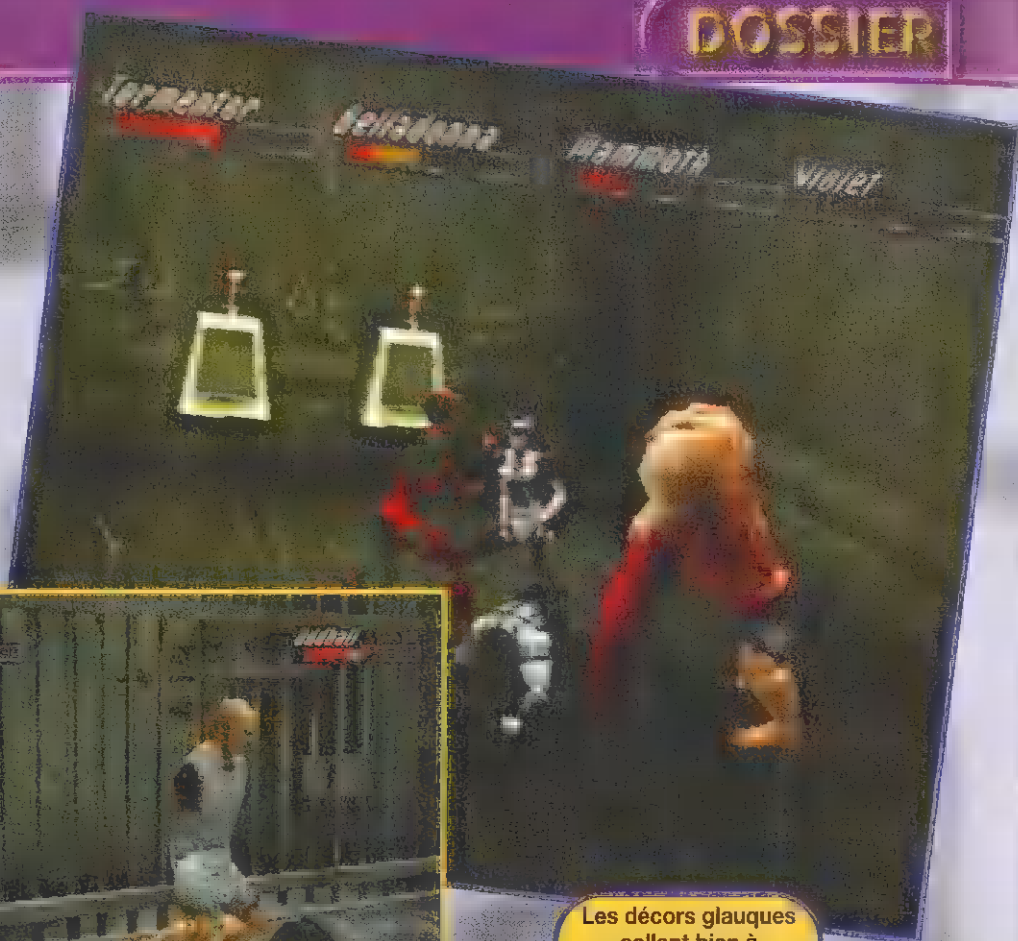
Switch aime les Twix. Ce personnage préfère se régaler avec un morceau de feu son adversaire...



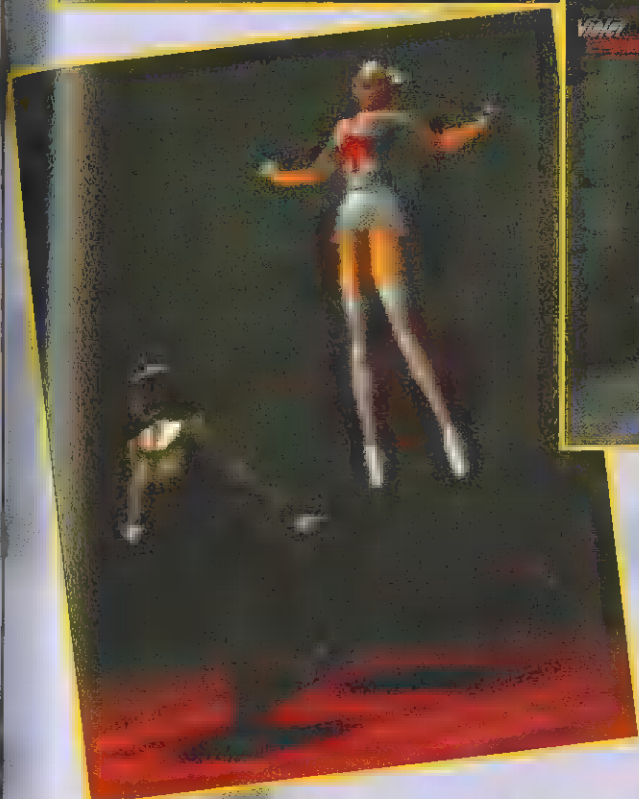
Ils sont marrants les Américains... Comme si vous alliez choisir de ne pas jouer !

En plus d'être gore, Thrill Kill fait dans le fétichisme SM. Horreur.





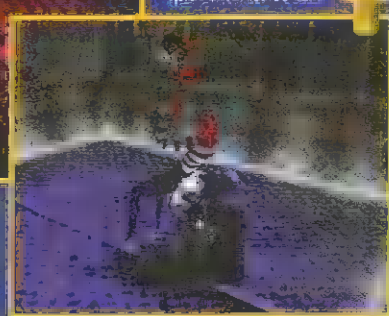
Les décors glauques collent bien à l'ambiance du jeu.



LES TÊTES TOMBENT

Les personnages de Thrill Kill ne sont pas des enfants de cœur... Entre l'infirmière SM, le docteur fou, le psychotique et le monstre, inutile vous dire que s'ils vous attrapent, vous allez avoir mal à la tête.

Un jeu qui fait perdre la tête.



Au terme d'une sorte de Dragon Punch, la tête de l'adversaire s'envole, telle la fusée Ariane, vers d'autres lieux.



Une soubrette peu commode.



Un coup de pied bien placé.

fun

En partenariat avec FUN-RADIO

Ecoutez l'émission Fun Attitude

lundi au vendredi à 12h 30 et gagnez

10 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

VOS RENDEZ

1 LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

V-RALLY
CHAMPIONSHIP EDITION



DÉMONSTRATION

MERCREDI 7 JUILLET

SAMEDI 10 JUILLET

Attention chef d'œuvre !! Le jeu de rallye à découvrir absolument en magasin !!



SYPHON FILTER



DÉMONSTRATION

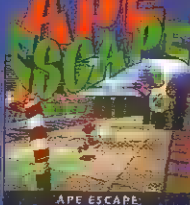
MERCREDI 16 JUILLET

SAMEDI 17 JUILLET

Une véritable immersion 3D pour des missions d'espionnage aux actions de folie !!



APE ESCAPE



DÉMONSTRATION

MERCREDI 21 JUILLET

SAMEDI 24 JUILLET

Ramenez à l'aide d'un papillon géant des singes échappés du jardin zoologique !!



SILENT HILL



DÉMONSTRATION

MERCREDI 28 JUILLET

SAMEDI 31 JUILLET

Laissez-vous emmener dans une aventure en 3D captivante et déstabilisante !! Une expérience que vous n'oublierez pas.



2 LE PLUS GRAND SALON INTERNATIONAL DU JEU VIDEO

Assistez à la diffusion d'un reportage unique et exclusif sur l'événement de l'année ! L'E3, le plus grand Salon International du jeu vidéo. Découvrez toute l'actualité du jeu vidéo à venir !

En partenariat avec Fun Radio. Le Salon de l'E3 s'est tenu à Los Angeles du 13 au 15 mai 99

LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ PLUSIEURS FOIS PAR JOUR DANS TOUS LES MICROMANIA À PARTIR DU 1^{er} JUILLET

● Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse

● La Mégacarte

Gratuite avec le 1^{er} achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sans sur - Consoles - Remise différée sous forme - Bon de Réduction - 50 €

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE
rue Rennes 75006 Paris - Tél. 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 11 av. Champs-Élysée
Métro George 5 - RER Ch. de Gaulle-Etoile - 01 41 04
- 75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage Princes - Blvd des Italiens 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - 01 40 15 43 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - 01 45 89 70 11

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - 01 11 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Vélizy 2 - 78140 - 01 34 11 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 25 23
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial - 2 - 91940 - 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial - 2 - 91022 Evry - 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE
Niveau 1 - R. Mitrois - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

- 93 MICROMANIA PARINOR
Niveau 1 - 93006 Aubry-sous-Bois - 01 48 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - 01 48 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 43 04 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRETEIL
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 41
- 95 MICROMANIA CERGY
Niveau Bas - Face Go - C. Cial - 3 Fontaines - Cergy - Tél. 01 34 18 8 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée - 06700 SE-Laurent-de-Var - 04 93 14 61
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau - 06000 - 93 62 01
- 13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 42 72 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barrebourg - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 31 MICROMANIA TOULOUSE
31127 Portet/Garonne - 05 61 76 20
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 20 14 57

Micromania : partenaire du 1^{er} Festival International du Jeu Vidéo

• Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99

• Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59

Venez élire le jeu du Millénaire en participant à l'élection Cyber d'Or !



Micromania : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanche

VOUS DE L'ÉTÉ !

3



Dreamcast.

L'AVANT-PREMIÈRE DREAMCAST

Sortie officielle européenne
le 23 septembre 99.

Ne manquez pas l'événement !

Soyez le premier à découvrir,
dès la rentrée et avant
la sortie officielle européenne,
les fabuleux jeux Dreamcast
dans votre Micromania !



SOUL CALIBUR



TOY COMMANDER



SHEN MUE



SHEN MUE



VIRTUA FIGHTER 3



VIRTUA FIGHTER 3



SEGA RALLY 2



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

L E S M I C R O M A N I A

59 MICROMANIA RONCO **NOUVEAU**
C. Cial Auchan Roncq - 59223 Roncq

78 MICROMANIA PLAISIR **NOUVEAU**
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - 01-30-07-51-87

64 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beauvais - 44000 Nantes - Tél. 02-51-72-94-96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02-38-42-14-50

64 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT **NOUVEAU**
C. Cial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03-87-51-39-11

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cera-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03-26-86

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03-28-33-96-80

94 MICROMANIA BERCY 2 **NOUVEAU**
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont

54 MICROMANIA NANCY **NOUVEAU**
C. Cial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée - 54000 Nancy

59 MICROMANIA EURALLIE
C. Cial Eurallie - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03-20-72-72-72

59 MICROMANIA LILLE V2 **NOUVEAU**
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Lille - Tél. 03-20-05-57-58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE **NOUVEAU**
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - 03-21-85-82-84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - 03-21-20-52-77

67 MICROMANIA STRASBOURG **NOUVEAU**
Niverny Hunt - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03-88-32-60-70

75 MICROMANIA EOLE **NOUVEAU**
Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris

67 MICROMANIA ILLKIRCH **NOUVEAU**
C. Cial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch Graffenstaden

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial - Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03-89-61-65-20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04-78-50-47

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - 04-78-78-82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - 04-72-37-11-55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS **NOUVEAU**
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - 04-72-02-97

21 MICROMANIA DIJON **NOUVEAU**
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 80-28-08-88

67 MICROMANIA MONTESSON **NOUVEAU**
C. Cial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04-50-24-09-09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial - 76000 St-Sever - Tél. 02-32-55-44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04-41-93-04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 Valette-du-Var - Tél. 04-94-75-37-37

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04-90-30-17



UEFA Striker : La reva

Pour fêter le retour imminent de l'été, Infogrames a présenté une version avancée de UEFA Striker, une simulation de foot développée par Rare et parrainée par Ronaldo "3-0" en personne.

Innovation semble avoir été le maître mot qui a présidé au développement de cette simulation de football. Techniquement, le jeu profite du moteur 3D "le plus performant du marché" (dixit Infogrames). En effet, l'aspect visuel est des plus accrocheurs, il un soin tout particulier à été apporté à l'animation, apparemment sans faille. La fluidité avec laquelle les actions s'enchaînent au cours du match est tout à fait remarquable. Des paramètres (lois physiques ont été intégrés, afin d'éviter les invraisemblances dans la réalisation des gestes techniques et dans les effets donnés au ballon.

Un peu déroutant

Les développeurs de Rare, déjà responsables de Striker sur Playstation, n'ont cependant pas perdu de vue l'essentiel : conjuguer les exigences de réalisme et la volonté de créer un vrai jeu vidéo, au game-play attractif. L'innovation s'étend ainsi aux choix dans la gestion du jeu, très inhabituelle. Par exemple, il faut appuyer sur Carré pour frapper le ballon (ne part qu'une fois le bouton relâché), puis appuyer immédiatement sur Triangle pour faire prendre de la hauteur à la balle. Un système qui risque de déstabiliser les puristes de la simulation. En outre, cette

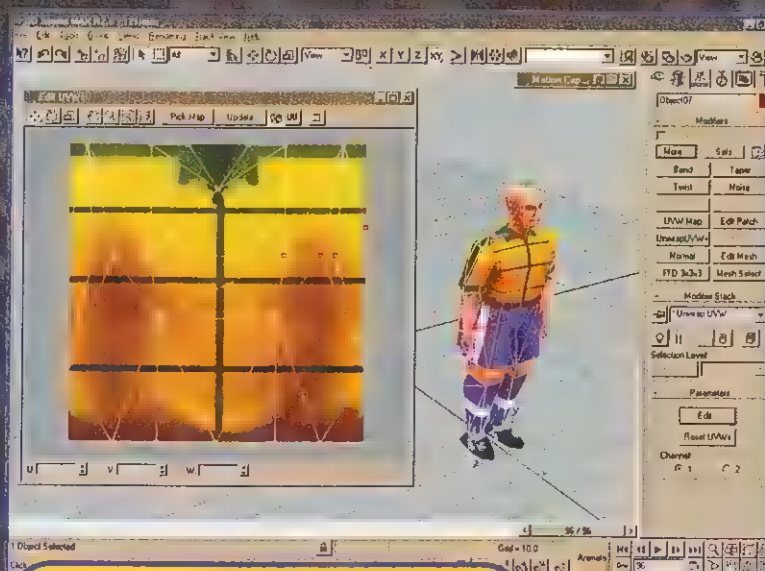
configuration des commandes rend certains mouvements très difficiles à réaliser. Mais au final, toutes les techniques de ce sport sont intégrées. Une fois la prise en main assimilée, les premiers matches sont simples et conviviaux. Par la suite, il est possible de peaufiner ses techniques, et le jeu offre alors un panel d'actions inédites dans un jeu de foot.

Le générique

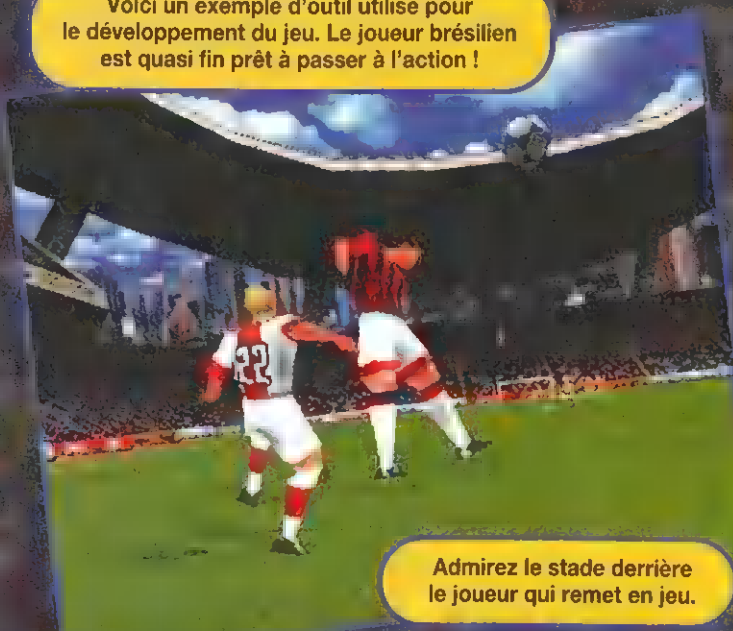
Cent cinquante équipes sont disponibles en tout et pour tout cinquante et une des meilleures sélections nationales, et quarante quatre clubs parmi les plus représentatifs de leur pays (trente à quarante équipes supplémentaires, européennes et de moindre importance, sont également de la partie). Cette longue liste, rajoutent il y a des équipes fantaisistes entièrement paramétrables et la possibilité de créer des joueurs de toutes pièces. A ce stade du développement, cet aspect n'est pas encore totalement finalisé, et il est donc trop tôt pour juger de sa réalisation.

L'avenir immédiat

UEFA Striker s'adresse aux vrais fans du foot. Dans cette optique, les équipes comptent vingt-deux joueurs pour optimiser les remplacements. Les statistiques des joueurs sont réalistes et ont leur influence sur leur comportement en match. Les modes de jeu, bien que classiques, sont complets : tournois et championnats officiels sont réservés aux grandes équipes mondiales, mais il est possible de participer aux meilleurs matches de l'histoire du foot. Un regret, toutefois : on ne peut y jouer qu'à deux simultanément.



Voici un exemple d'outil utilisé pour le développement du jeu. Le joueur brésilien est quasi fin prêt à passer à l'action !



Admirez le stade derrière le joueur qui remet en jeu.

ENTRAINEMENT

Le mode Entraînement, désormais traditionnel dans les simulations de foot, est ici traité de façon originale. En effet, différents certificats vous sont délivrés en fonction du degré de technique des épreuves. Cela rappelle le passage des permis dans Gran Turismo. Ainsi, si toutes les plus grandes équipes de la planète sont présentes, il faudra réussir quelques belles frappes à l'entraînement pour pouvoir les sélectionner par la suite.

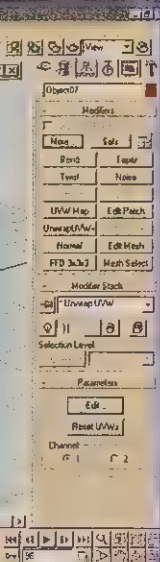


INFOGRAMES

● Dreamcast
● Playstation

● Octobre

revanche de Ronaldo



Le tacle reste l'arme ultime des défenseurs



Le penalty est toujours un instant de grande tension.



Le milieu de terrain est le passage obligé de tous les joueurs créatifs.



Le gardien vient d'effectuer un arrêt spectaculaire. Les angles de vue des ralentis sont impressionnants.

VERSION DREAMCAST

La version sur la dernière née de Sega est époustouflante de beauté. Les images étonnent déjà par leur finesse, alors que le développement n'en est qu'à ses prémices. L'environnement du stade a été particulièrement soigné et la houle du public est orientée de vérité. Il reste beaucoup à faire, mais les développeurs semblent décidés à tirer le meilleur parti des capacités de la machine.



Les graphismes sont un régal pour les yeux, même si certains détails de la modélisation des joueurs sont grossiers.

UN JEU PLEIN D'ATOUTS

UEFA Striker sur Playstation a tout pour plaire.

- Un zoom progressif paramétrable.
- Des tactiques complexes, élaborées avec l'aide de Ruud Gullit, le champion néerlandais.
- Deux types d'accélération pour les joueurs.
- Une intelligence artificielle très développée pour les joueurs sans le ballon.
- Eric Benard et Jean-Luc Harribard de Canal + aux commentaires.
- Des animations originales pendant les temps morts.
- Les matches d'exhibition pour comptabiliser les victoires.



Les possibilités de frapper le ballon sont multiples. Il faut beaucoup de précision pour tromper le gardien.



arrière en jeu.

modulations de
artificats vous
ives.
Ainsi, si
tes, il faudra
voir les



100% Minitel

Soluces Tests News
Hot-line

Concours Tips
Soluces

Préviews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

Af et

*Laboratoire
Manipulation
Visions caennaises
Zombies à la
Résidence
véritablement
d'hémoglobine
Toutes les
Et le pire,
le monde est*

C'est bien un nouveau genre qu'a introduit Romero. Le cocktail est à la pointe de "Zombie" pour le jeu. Romero pour le jeu. une touche de "Quest" pour les casse-tête, "Commando" pour l'armement complexe, le soupçon "d'Alien" pour la suspense et une "d'Amityville" pour le rebondissement. De monstres innombrables, des aberrations génétiques, fusillades en masse, l'action est omniprésente. Mais il n'est pas permis de laisser marcher

Ce n'est qu'un début. Pour autant, il ne faut pas déduire que ce n'est qu'un repla- sanglant de l'intégral de certains. Une dose de réflexion nécessaire pour les énigmes et aux puzzles s'enchaînent à un rythme effréné. Et il devient de ne pas se laisser emporter par une telle débauche. Resident Evil a tenu son passage. La

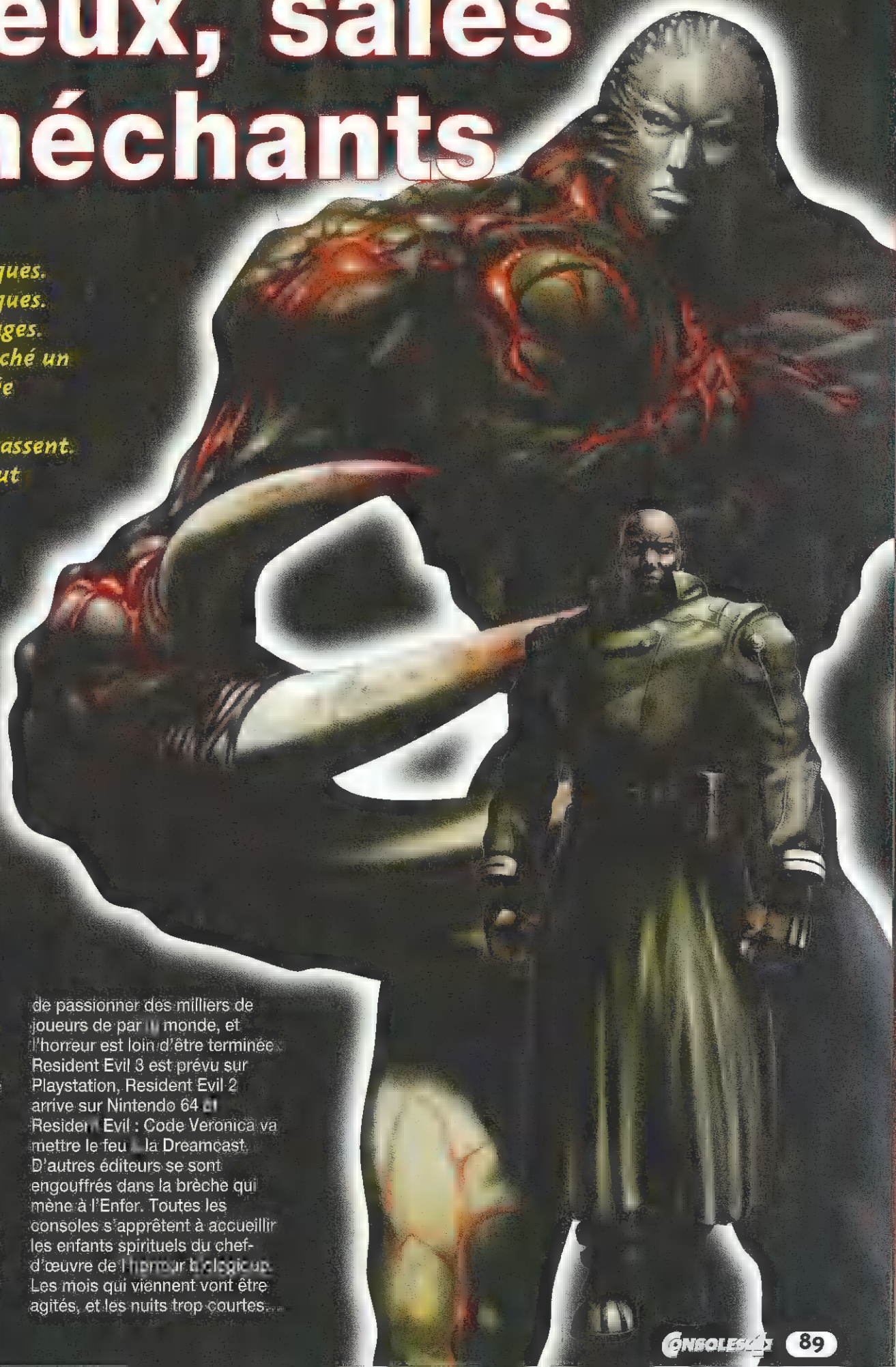
Affreux, sales et méchants

*Laboratoires secrets.
Manipulations génétiques.
Visions cauchemardesques.
Zombies à tous les étages.
Resident Evil a déclenché un
véritable raz-de-marée
d'hémoglobine.
Toutes les consoles y passent.
Et la pire, c'est que tout
le monde adore...*

C'est bien une toute nouvelle approche du genre aventure/action qu'a introduit Resident Evil. Le cocktail est détonant : une pointe de "Zombie" période Romero pour le côté gore, une touche de "Mystères de l'Ouest" pour les énigmes, les casse-tête, un doigt de "Commando" pour l'armement conséquent, un soupçon "d'Alien" pour la suspense et une pincée "d'Amityville" pour les rebondissements du scénario. De monstres innombrables en aberrations génétiques, de fusillades en embuscades, l'action est omniprésente. Mais il n'est pas dit qu'on va se laisser marcher sur les pieds...

Ce n'est qu'un début... Pour autant, il ne faut pas en déduire que ce nouveau genre n'est qu'un replâtrage à la sauce sanguinolente du bourrinage intégral de certains Doom-like. Une dose de réflexion est nécessaire pour survivre aux énigmes et aux pièges qui s'enchaînent à un rythme effréné. Et il devient vite difficile de ne pas se laisser captiver par une telle débauche d'inventivité. Resident Evil a tout renversé sur son passage. La série continue

de passionner des milliers de joueurs de par le monde, et l'horreur est loin d'être terminée. Resident Evil 3 est prévu sur Playstation, Resident Evil 2 arrive sur Nintendo 64 et Resident Evil : Code Veronica va mettre le feu à la Dreamcast. D'autres éditeurs se sont engouffrés dans la brèche qui mène à l'Enfer. Toutes les consoles s'apprêtent à accueillir les enfants spirituels du chef-d'œuvre de l'horreur biologique. Les mois qui viennent vont être agités, et les nuits trop courtes.



Resident Evil 3 : Last

Attendu sur PS2, ce sera finalement sur PS qui ce troisième volet verra le jour. Coup de projecteur sur un titre très attendu, au développement rebondissements.

C Resident Evil troisième nom porte bien mal son nom : on n'a pas la logique du scénario, la vraie suite est en fait Code Veronica. Ce Resident Evil, bizarrement nommé, est avant tout destiné à éclairer les côtés obscurs du précédent volet. Étale sur 48 heures, le scénario s'articule sur la journée qui précède RE2 et celle qui suit. Entre ? Rien.

Racoon City by night

On trouve autant de scènes en intérieur qu'en extérieur. Racoon City est cette fois entièrement reproduite, et l'on s'y déplace librement. De nombreux

bâtiments sont ceux qui n'attendent que d'être explorés. L'espace total du jeu est du coup énorme, à tel point que la carte ne peut pas scroller pour afficher l'ensemble des lieux. Un bon conseil : faites vous-mêmes un plan des environs, car il est facile de se perdre.

A la hausse

Le nombre de zombies très sensiblement revu à la hausse. C'est une véritable meute de morts-vivants qui est dans vos trousses, souvent dans des coins plutôt étroits. RE3 alterne phases de jour et de nuit. Le système en duo a été abandonné pour un concept multiscénario : suivant vos décisions, l'histoire prend une tournure différente. Malgré tout, il existe un certain nombre



On peut visiter certains magasins.

d'événements immuables. Les images de synthèse interviennent non plus pour faire avancer le scénario, mais pour ponctuer des événements ou certaines rencontres. Pour mettre un peu de piquant, on

pourra se faire attaquer lors des phases de transition (escalier, portes, échelle...). Enfin, histoire de vous mettre les boules, le fameux homme en noir qui poursuivait Claire dans le deuxième épisode est de retour, plus puissant, et surtout, armé d'un lance-missiles !

Recyclage

Question jouabilité, on ne change pas une recette qui a fait ses preuves et avec laquelle un grand nombre de joueurs est maintenant familiarisé. Du reste,



Là, c'est la méga-fête !

Non, le Cerf est bien mort.

PLAYSTATION

Capcom/Fin 99

LIBERTÉ
CHÉRIE

On se déplace librement dans la ville.

Last Escape

MAN IN BLACK

L'homme en noir est de retour et poursuit Gille, tout comme poursuivait Claire dans RE2.



Racoon sous toutes ses coutures.



L'ennemi est mort quand le sang apparaît.

Le sang coule encore à flots!

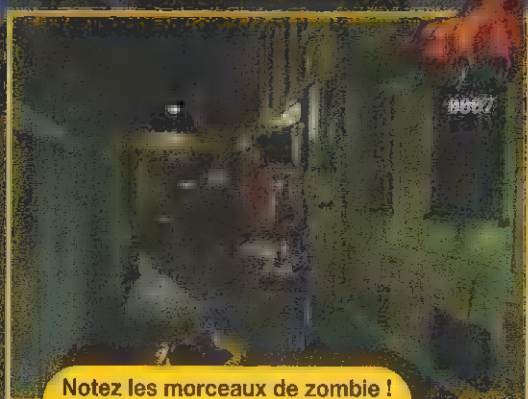


Gille est en vacances... Heu, était en vacances.



Le chien est toujours là, increvable.

Certaines données de RE2 ont été recyclées (son et animation) jusqu'à l'intérieur du commissariat. Vous êtes donc prévenu, ce Resident Evil 3 n'est pas la suite tant attendue de RE2, mais bien une invitation à plonger plus profondément dans l'enfer de Raccoon City. Mais alors, ça veut dire que le cauchemar va se poursuivre dans un quatrième volet sur PS2 ?



Notez les morceaux de zombie ! Du gore à fond !



POURQUOI PAS SUR PS2 ?

Il est vrai que le projet avait été prévu sur la nouvelle console SCEI. Du reste, les préparatifs étaient en cours. Mais voilà, selon une source interne, il aurait eu un sorte de "règlement de comptes". Alors que Capcom, par la voix de sa figure emblématique, Yoshiki Okamoto, avait commandé des kits de développement, SCEI aurait préféré fournir les éditeurs qui lui étaient fidèles (Square et Namco). L'implication de Capcom auprès de Sega aurait fortement déplu à SCEI. Du coup, le projet aurait pris du retard et serait reporté.

Resident Evil 2

Mieux vaut tard que jamais ! Resident Evil 2 arrive à son tour sur la Nintendo 64.

Et malgré le passage à la cartouche, le jeu garde tout le charme de la version CD.

Gâce à l'immense talent d'Angle Studios (et une cartouche à la capacité record de 512 Mo !), le jeu nous arrive sur la machine de Nintendo en conservant les films de la version CD-Rom avec une qualité excellente. N64 oblige, les traits sont plus fins (surtout en 640 x 480 avec la cartouche 4 Mo) et les temps d'accès quasiment inexistant. On peut régler le niveau de violence du jeu. Les objets sont situés dans les stages de manière aléatoire à chaque partie. Eh oui, désolé mon cher

Switch, c'en est fini des soluces. Pour compenser l'absence du premier volet sur N64, des détails complémentaires sur les événements ont été inclus sous forme de lettres à découvrir. Enfin, de nouvelles tenues ont aussi été incluses. Pour les armes et on aura peut-être, droit à un scénario original.

La preuve par 64

Domage d'avoir autant attendu, alors que la preuve est faite qu'une conversion était possible sur N64. C'est d'autant plus regrettable que ce titre, à la réalisation impeccable (meilleure que sur PS ?), arrive alors que Resident Evil : Code Veronica et Resident Evil 3 : Last Escape vont débarquer respectivement sur Dreamcast et Playstation.

NINTENDO 64

● Capcom/Été 99

SACRÉS RICAINS !

Les armes sont en vente libre chez eux et ils crient quand un jeu vidéo affiche du sang rouge. Alors, si le jaune, le vert ou le bleu vous disent...

Rigolez pas, l'Europe devrait avoir la même version...



Cette version N64 bénéficie de graphismes très fins grâce à la cartouche 4 Mo.



RESIDENT EVIL, LE VRAI, COMME ON L'AIME



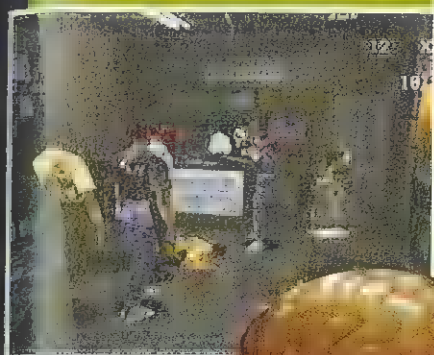
CITY
Dans la ville,
pour arriver à



2

CITY FIGHTER

Dans la ville, il faut se battre pour se frayer un chemin pour arriver vivant au commissariat.



CINÉMATIQUES PAS TOCS

Les films sont présents dans leur beauté originale !



2044



2044

12- XX
204312- XXX
204112- XXX
2042

Resident Evil : Code Veronica

DREAMCAST

● Capcom/Noël 99

Présenté en même temps que *Resident Evil* sur Dreamcast, le 20 mai 98, le jeu est toujours en développement, et son secret est bien gardé. Annoncé comme la vraie suite au *Resident Evil 2* de la PS, il inaugure le début de la série sur la nouvelle console de Sega.



On pourrait être blessé au cours du jeu.

Déjà un an de retard, et ce n'est pas fini. Pourquoi ? On peut trouver au moins deux bonnes raisons. Tout d'abord, Capcom a sa propre gamme à développer, entre *Resident Evil*, *Resident Evil 64*, *Dino Crisis* et *Onimusha*. Dans parler des nombreux combats prévus sur DC (*Street Fighter Zero*, *JoJo*...), l'année est bien chargée ! On comprend que l'éditeur les traite en priorité.

Pourquoi attendre ?

Oui, mais pourquoi ne pas sortir *Code Veronica* maintenant, au moment où le Dreamcast manque de titres forts ? Cela amène à la seconde raison : il semblerait que Sega, qui a déjà abattu une grande partie de ses

cartes, veuille en garder dans la manche, dans le but avoué de gêner SCEI. En effet, sauf à baisser le rythme des sorties, le hérisson n'aura plus de munitions pour contrer son adversaire lors du lancement de la PS2. En sortant *Code Veronica* quelques mois avant, Sega est en mesure de drainer une bonne partie du public PS. Cette stratégie concernerait nombre de titres (*Nights*, *Sakura Taisen 3*, *Code Veronica*, dont le développement est très avancé, devrait être disponible, selon Capcom, aux alentours du mois de décembre).

Sueurs froides

Le jeu proposera des vues inédites avec des effets visuels saisissants, comme celle depuis une caméra de surveillance. Entièrement en 3D, il devrait inclure une gestion de la lumière en temps réel, elle aussi inédite. Enfin, le son, tout en 3D, devrait provoquer des sueurs froides. L'enjeu est vital pour Capcom et Sega. C'est pourquoi ils veulent tout prix provoquer une grosse surprise en fin d'année.

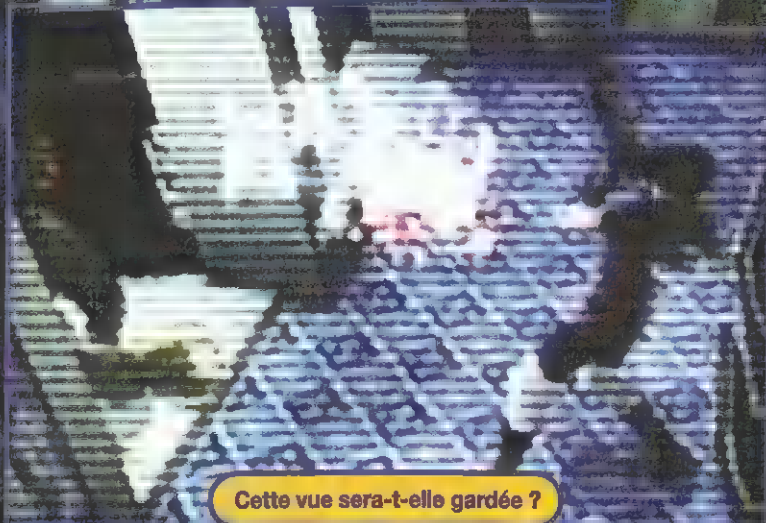


Sous la lampe, le visage est illuminé.

は暗闇中のもので



Le contre-jour est géré.



Cette vue sera-t-elle gardée ?



La fameuse vue depuis la caméra de surveillance...

Code Veronica

comme
série

der dans la
avoué de
sauf
sorties, il
muni-
n adver-
nt de l
Veronica
Sega est
une l

merait
nts
Veronica,
nt est très
disponible.
entours du

vues
ets visuels
elle depuis
allance.
devrait
la lumière
ssi inédite.
3D, devrait
s froides.
Capcom ut
ls veulent
une
d'année.

puis la
nce...

R. P. D.



Une terrible menace
pèse sur l'humanité.



Un zombie en prison.



Le bain public est mal fréquenté.



Dans le casino, on encasse.

Les futurs Resident Evil

Déjà la relève ! Toute une bande de clones se presse au tiroir-caisse. Mais seront-ils à la hauteur de leur modèle ? Voici les premiers indices et une ébauche de réponse.

CARRIER

Le scénario de ce jeu produit par Jaleco est désormais classique : un porte-avions à été le théâtre d'une expérimentation scientifique qui a mal tourné. Un commando est

envoyé sur place pour reprendre le contrôle de la situation. Il devra porter secours aux survivants tout en prenant garde à ceux trop longtemps exposés à un virus qui les transforme en créatures monstrueuses. Évidemment, vous en êtes. Les lieux sont variés, et

les décors, innovants. Le jeu se déroule en fonction de vos faits et gestes. Ainsi, les événements prendront des tournures différentes à chaque partie.

DREAMCAST

● Jaleco/Été 99

FEAR FACTOR

Le but du jeu est de retrouver la fille du chef d'une triade mafieuse de Hongkong. Trois personnages pourront être dirigés, deux hommes et une femme. L'esthétique, très orientée manga, est d'un style visuel agréable. L'ambiance rappelle le film de Ridley Scott "Blade Runner". Il semblerait que ce

nouveau titre d'Eidos propose plus d'une centaine d'environnements différents ainsi que huit mondes distincts à découvrir.

PLAYSTATION

● Eidos/Automne 99

HYBRID HEAVEN

Voici l'un des projets les plus ambitieux de Konami sur N64. L'action se déroule dans les sous-sols de New York.

Le héros (vous !) doit retrouver le Président dans les couloirs sinueux d'un complexe secret où se déroulent des expérimenta-

tions génétiques. Des menus permettent de déclencher des actions offensives ou défensives et de se déplacer pendant les combats. Les caméras suivent l'action de tous les angles possibles.

Vos performances seront récompensées par des bonus attribués aux organes vitaux du héros. Il sera également possible, grâce à vos nouveaux pouvoirs, de développer des Combos particuliers. N'oubliez pas, le Président compte sur vous !

NINTENDO 64

● Konami/Juil. 99

RARETSU NO KEN

Konami accumule les projets importants. Raretsu No Ken est un Resident Evil-like qui se déroule dans le Japon du XVI^e siècle.

Le scénario vous entraîne à travers deux époques et utilise un système de flashback pour revenir dans le passé du héros. Vous serez face à un seigneur maléfique qui terrorise les environs. Les attaques sont fréquentes : des ninjas, des samourais et autres voleurs n'hésiteront pas à vous barrer la route.

PLAYSTATION

● Konami/Juin 99

BLU

Le jeu tant... console de... son nez en... objet volan... s'écraser s... Elliot, mem... d'intervent... vances d... environs à... bateau de... Une gigant... emprisonne... devoir trou... de libérer D... de l'empris... extraterres... Les graphis... colorés et c... de blaster c... un tel nivea... La durée de... plus que co... quente, mêm... système de... nuit gravem... jouabilité de

ONIM

Une nouvel... Capcom qui... une nouvel... Resident Ev... reprise fidèle... original, tran... Age japonais... Le scénario... un château f... l'emprise d'u... maléfique. U... les alentours... Cette entité... médale de b... suivent l'acti... hauges, une p

ent Evil-like

BLUE STINGER

Le jeu tant attendu de la nouvelle console de Sega pointe le bout de son nez en version officielle. Un objet volant non-identifié vient de s'écraser sur Dinosaur Island. Elliott, membre d'une force spéciale d'intervention, croise pour ces vacances dans les environs à bord d'un bateau de plaisance. Une gigantesque bulle emprisonne Elliott qui va devoir trouver un moyen de libérer Dinosaur Island de l'emprise de la menace extraterrestre. Les graphismes sont colorés et c'est un plaisir de blaster du monstre avec un tel niveau de détail. La durée de vie est plus que conséquente, même si le système de caméra nuit gravement à la jouabilité de ce titre.



DREAMCAST

● Sega/Automne 99

ONIMUSHA

Une nouvelle fois, c'est Capcom qui s'y colle, avec une nouvelle variante de Resident Evil. Ce titre est la reprise fidèle du concept original, transposé au Moyen Âge japonais.

Le scénario se déroule dans un château fort tombé sous l'emprise d'une obscure force maléfique. Un monstre, inspiré de la mythologie nippone, terrorise les alentours. Armé d'un katana, vous vous lancez à l'attaque de cette entité, à grands coups de lames enflammées et dans un dédale de bâtiments et de couloirs peu accueillants. Les caméras suivent l'action de manière intelligente. Le héros possède deux

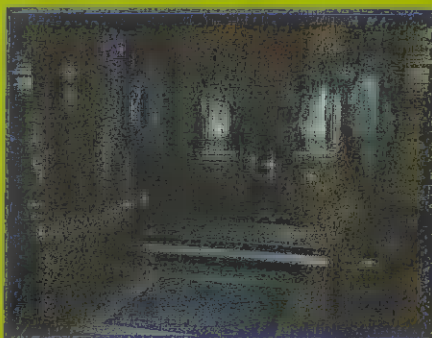
lagues, une pour le niveau de vie, l'autre celui de magie. Le niveau de chacune d'elle baisse en cas de blessures. Bref, Onimusha promet; on le dit d'ores et déjà plus beau que Resident Evil 2.



PLAYSTATION

● Capcom/Jan. 2000

KOUELKA



Le prochain titre de SNK se situe au XIX^e siècle, dans le manoir de la famille Nematon. Le 31 octobre 1898, des manifestations étranges s'y déroulent. Les trois personnages principaux, à savoir la ravissante Kouelka, Edward Moreton et James O'Flaherty vont

devoir percer les nombreux mystères de cette bien curieuse demeure. Les combats se déroulent à la manière de Final Fantasy, alors que la partie exploration ressemble fortement à Resident Evil.

Les rebondissements s'enchaînent au hasard du scénario et les scènes cinématiques viennent apporter des éléments nouveaux à l'intrigue. Le niveau de qualité de ce Kouelka s'annonce extraordinaire.



PLAYSTATION

● SNK/Automne 99

DINO CRISIS

Capcom surprend de nouveau avec l'annonce de ce Dino Crisis. Très inspirée de "Jurassic Park", cette nouvelle production (qui utilise le même moteur que Resident Evil) place le joueur sur une île déserte où se déroulent des expérimentations secrètes. Les dinosaures ont pris possession des lieux et vous devez, avec votre

copine, trouver un moyen de leur échapper. Les scènes en extérieur alternent avec celles dans les couloirs, ce qui apporte de la variété à la partie, et il faudra chaque fois s'habituer à la topographie des lieux. Les caméras sont dynamiques et les énigmes plutôt

complexes, car basées sur des faits scientifiques établis.



PLAYSTATION

● Capcom/Oct. 99

Shinji Mikami Un père comblé

Située de l'ouest de Tokyo, à trois heures de Shinkansen, Osaka, abrite les locaux de Capcom. C'est là que Kagotani san s'est rendu pour parler avec le géniteur de Resident Evil, Shinji Mikami, des développements en cours.

A la tête d'une équipe d'une centaine de personnes, Mikami est en train de développer en parallèle Dino Crisis et Resident Evil 3. Le premier est quasi-fini et passe en phase de tests chez SCEI. Du coup, tous les efforts se sont portés sur le second. Mikami supervise régulièrement d'autres projets comme Resident Evil : Code Veronica, et la version GameBoy Color.

Au risque de lasser

Vous trouvez que ça fait beaucoup ? Mikami aussi ; il voudrait bien mettre un terme à la série pour passer à de nouvelles aventures, mais Capcom n'est pas prêt à laisser tomber une saga aussi populaire. Lucide, Mikami craint que tous ces clones, ne finissent par lasser le public.

En termes de scénario, c'est Code Veronica qui devrait être le vrai Resident Evil 3. Mais pour Mikami, ce troisième volet est plus un remerciement aux fans qu'une véritable suite. Mikami en a tout de même profité pour ajouter des éléments qu'il n'avait pu intégrer dans les épisodes précédents. Le jeu devrait tenir sur un seul CD et une partie non-stop devrait durer environ une dizaine d'heures.

Gare à la censure

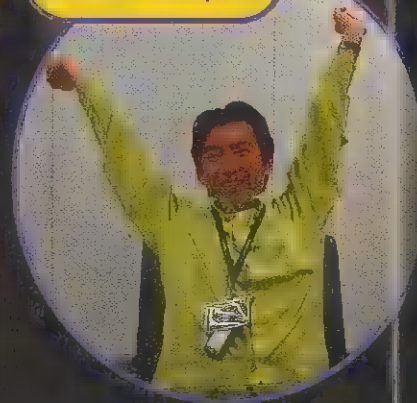
La violence de certaines scènes devrait poser des problèmes de censure, même pour le marché nippon, pourtant très libre. Capcom pourrait couper quelques scènes (une version Director's Cut en vue !) mais promet aussi aux joueurs expérimentés un jeu bien plus difficile.

avec en prime des mouvements cachés pour transformer en une sorte de jeu de combat.

Les jeux trop chers

Shinji Mikami se déclare contre les nouvelles consoles. Pour lui, le marché ne suit plus. Ni les éditeurs, pris à la gorge avec des coûts de production en hausse exponentielle. Les plus faibles d'entre eux sont incapables d'engager les moyens nécessaires. Par ailleurs, les gammes "Budget" ont habitué le public à des prix de l'ordre de 150 francs. Résultat : les joueurs demandent une baisse du prix des nouveautés. Dans le même registre, Mikami ne trouve pas de grande utilité au Pocketstation - celui-ci ne sera d'ailleurs géré ni par Dino Crisis, ni par Resident Evil 3.

Shinji Mikami, l'étoile montante de Capcom.



Un succès étonnant

Shinji Mikami se déclare étonné par le succès commercial de Resident Evil, même s'il en connaît les raisons. Lui qui s'attendait à 600 000 exemplaires écoulés au Japon, c'est le double qui a été acheté, dont 15% par des filles - un record, la moyenne est de 5% à 10% dans le meilleur des cas. Pour lui, une chose est sûre : l'horreur est un thème porteur.

SHINJI MIKAMI ET SON ŒUVRE

Entré chez Capcom en 1990, Shinji Mikami a produit Hatena Hatena No Daiboken (GB), Roger Rabbit (GB), Super Pang (SFC), Goofy Troopers (SFC), Aladdin (SFC), Resident Evil (PS et DC), Dino Crisis (PS) et Resident Evil 3 (PS). Il ne s'est quasiment pas occupé de Resident Evil 2 et compte un ratage : un jeu de Formule 1 sur SFC, abandonné par Capcom après huit mois et demi de développement.

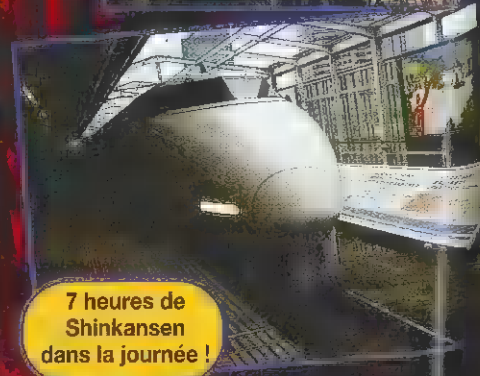


Code Veronica, le vrai Resident Evil 3.

Le siège de Capcom en plein Osaka.



La version Game Boy Color est une prouesse !



7 heures de Shinkansen dans la journée !

En cette
estivale,
pas bon
longues
faire do
au soleil
cancérig
laisse de
marques
sur la po
été, préj
et la fra
apparte
gros titr
force sur
consoles
Quake II
Y-Rally 3
Bros. De
Ace Com
Filter et
Whouah

TESTS

l'étoile
apcom.



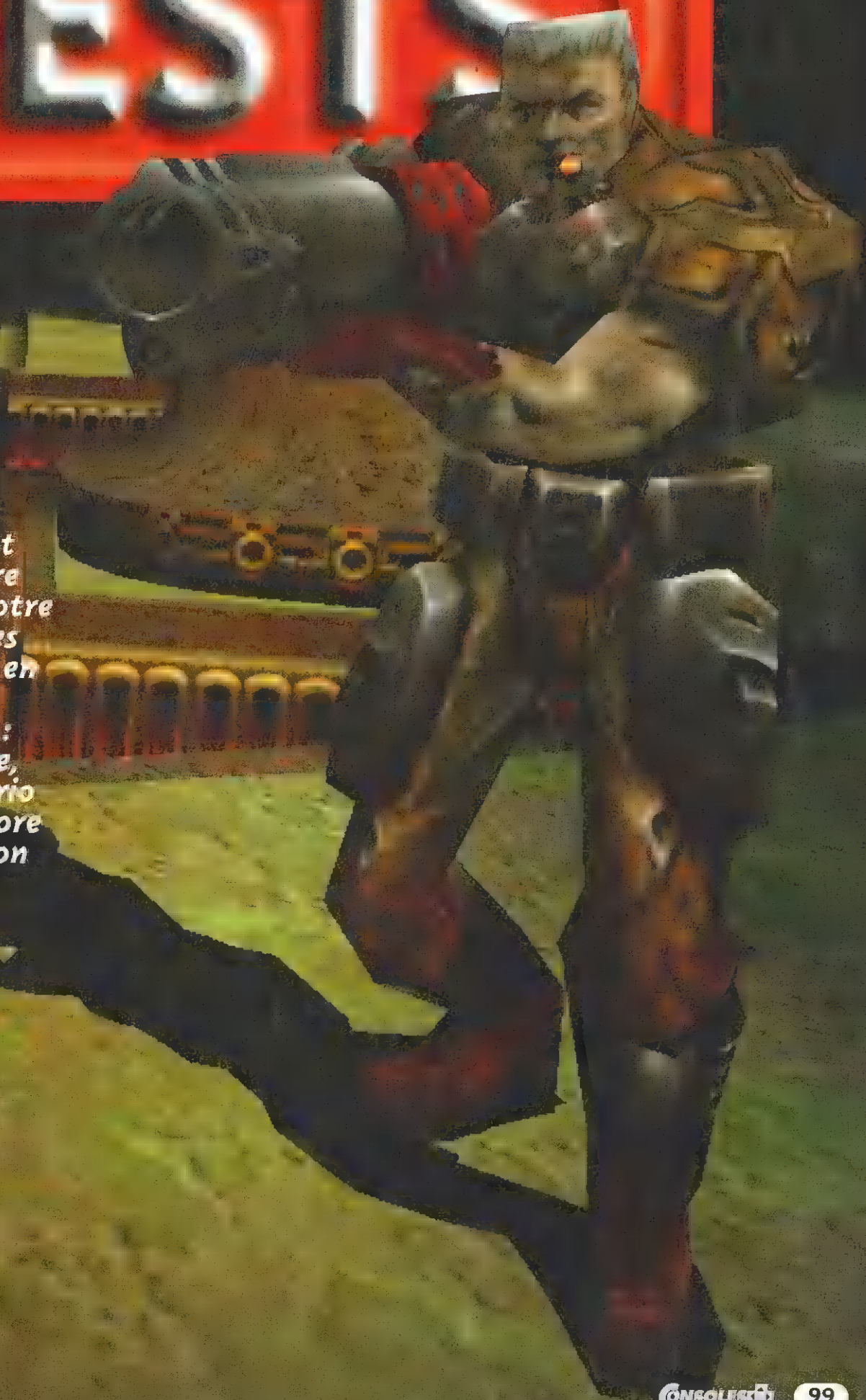
étonnant

Il déclare étonné commercial de même s'il en ons. Lui qui 000 exem- au Japon, c'est été acheté, dont les - un record, la e 5% à 10% dans cas. ose est sûre : thème porteur.

Le siège de Capcom en plein Osaka.



En cette période estivale, il ne fait pas bon rester de longues heures à se faire dorer la pilule au soleil : c'est cancérigène et ça laisse de vilaines marques de maillot sur la peau. Non, cet été, préférez l'ombre et la fraîcheur de votre appartement, car les gros titres arrivent en force sur toutes les consoles du marché : *Quake II*, *Ape Escape*, *V-Rally 2*, *Super Mario Bros. Deluxe* ou encore *Ace Combat 3*, *Syphon Filter* et *Silent Hill*. Whouah !!!



QUAKE

Après un premier épisode bâclé sur Nintendo 64, la suite se devait de se racheter. C'est fait : graphismes et bruitage d'exception, action prise en main rapide et mode multijoueur prêts pour tout enfin au rendez-vous.



Le Super Shotgun défonce la tête des petits ennemis et les envoie valser à plusieurs mètres.



est possible de changer les paramètres : son, joueur, nom, couleur et type, personnage.

Le premier épisode, sorti en mai 1998, s'était révélé peu réussi. Il y a fort à parier que ce nouvel opus plaira davantage aux amateurs de Doom-like et d'action en 3D. Les programmeurs ont en effet abandonné l'atmosphère heroïc-fantasy au profit d'un univers futuriste. Le scénario, comme toujours dans ce genre de jeu, n'est pas des plus profonds : l'action,

toute en 3D temps réel, vous place dans la peau d'un Marine, membre du TCM (Terran Coalition of Man), une troupe d'élite réputée jusqu'aux confins de l'espace. Votre groupe est chargé de débarrasser l'univers de l'infâme Strogg, une créature maléfique (genre Panda au réveil) qui menace l'humanité tout entière. Ainsi, de colonie en station spatiale en passant par quelques planètes, vous allez

AVIS OUI !

Autant le premier épisode n'était qu'une adaptation sans panache du jeu PC, autant Quake II est une réussite ! Les graphismes ont gagné en qualité, et le plaisir de jouer est enfin là.

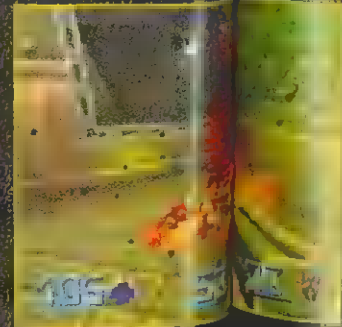
En mode Multijoueur, c'est désormais à quatre qu'on pourra s'étripier. Voilà qui promet. Deux mauvais points à signaler : l'impossibilité de sauvegarder à tout instant, ce qui oblige à refaire tout le niveau à chaque fois qu'on meurt, et les ralentissements quand les ennemis sont trop nombreux à l'écran.

Sinon, ça baigne... dans le sang.

NIIICO

AUX ARMES !

Quake II ne serait pas Quake II sans un armement orgiaque. Si vous débutez l'action armée d'un simple Blaster, vous découvrirez rapidement de nouvelles armes plus puissantes et aux effets dévastateurs. Un peu de détente...



voyager à travers diverses structures en accomplissant diverses missions de la Coalition de niveau en aux ordres. B complexes vis d'ennemis qu à ne pas vous

Faites vos

Vous rencontrez d'ennemis différents, discrets en de seuls quelques dans les premiers monstres vont devenir très nombreux, surtout, ils vont

AVIS OUI !

Je vous le conseille, c'est le meilleur jeu de la série.



NIIICO

QUAKE II

graphismes
de et mode

0 temps réel, vous
la peau d'un Marine
TCM (Terran
Man), une troupe
tée jusqu'aux confins
e. Votre groupe est
débarrasser l'univers
Strogg, une créature
genre Panda au
menace l'humanité
e. Ainsi, de colonie
tiale en passant par
planètes, vous allez

Voyager à travers de nombreuses
structures ennemies et exécuter
verses missions pour le compte
la Coalition. Vous évoluerez
niveau en niveau en obéissant
x ordres. Bien entendu, les
complexes visités grouillent
ennemis qui sont bien décidés
ne pas vous laisser passer.

faites votre choix

us rencontrerez dix-huit types
ennemis différents. S'ils se font
crets en début de partie,
quelques gardes errent
ns les premiers niveaux, les
onstres vont rapidement
venir très nombreux et,
tout, ils vont se diversifier :

Berserkers, Gladiators, Mutants
et autres Gunners vous
mèneront la vie dure. Leur
armement se renforce à mesure
que vous progressez dans la
partie. Heureux hasard, ou
miracle de la technologie
moderne, le vôtre aussi !
Du simple Blaster, vous
passerez rapidement au Shotgun
au Machine Gun, à l'Hyper-
blaster ou encore au Rocket
Launcher, l'arme absolue étant
le BFG 10K (comprenez BFG 10
000), une évolution du légendaire
BFG 5 000 (l'arme la plus
puissante de Doom).
Les munitions n'étant pas
illimitées, il est nécessaire de

MODE D'EMPLOI

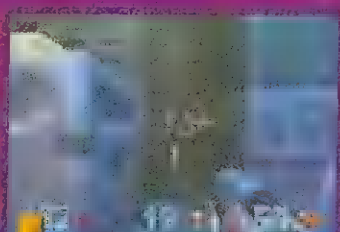
Le principe de base d'un Doom-
like, c'est de descendre ses
adversaires en évitant de se faire
tirer dessus. Pour ça, il y a deux
solutions. La première consiste à
abattre les ennemis à distance
en utilisant des armes
puissantes, telle le Rocket
Launcher ou le BFG 10K ;
la seconde, quand vous n'avez
plus le choix, à affronter les
ennemis au corps à corps en
utilisant le Super Shotgun.
Ce fusil à double canon est
super efficace. Quelques tirs
suffisent généralement pour se
débarrasser d'un adversaire trop
collant. Enfin, sachez aussi que
les passages secrets cachent
très souvent des armes
puissantes.



... puis tirez dessus à distance
raisonnable. Elles explosent.



Approchez-vous et vous
retrouverez avec bonheur une
nouvelle arme.



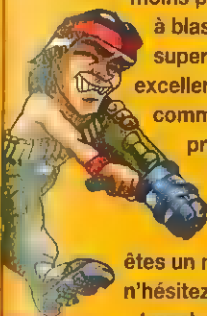
Après les combats, vous les munis
qui peuvent être détruits.
Ils les repère grâce aux fissures.



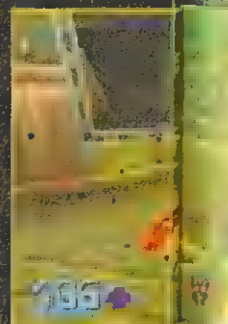
Puis qu'il ne faut surtout
pas faire - utiliser une arme à base
d'explosifs lors d'un corps à corps.

AVIS OUI !

Je vous le dis tout net : avec Turok 1 et 2, Quake 2
est le meilleur Doom-like sur N64. Nettement
moins prise de tête, on s'y éclate
à blaster ■ tout va. Une ambiance
super, des objectifs clairs, une
excellente réalisation sans aucune
commune mesure avec celle du
précédent épisode et des
niveaux totalement différents
de ceux de ■ version PC, que
demander de plus ? Si vous
êtes un maniaque de ■ gâchette
n'hésitez pas, payez vous une bonne
tranche de cake !



Après les combats, vous les munis
qui peuvent être détruits.



MULTIJOUEUR

Le mode Multijoueur permet à 2, 3 ou 4 joueurs de s'affronter dans des duels sans merci et dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion. Les armes et les options coulent à flot, le massacre peut commencer !



Le mode 1 joueurs n'est pas une grande réussite. L'écran est franchement trop aplati.



À 1, on commence à s'amuser. Les scores s'affichent en bas à gauche dans l'écran vide.



C'est à 4 que l'on s'adonne le plus, dans tous les sens du terme, sans pour sang gore.

bien choisir ses armes en fonction des ennemis rencontrés et de leur position dans le niveau.

Visez la tête

Loin de vous, vos adversaires restent immobiles. Le Rocket Launcher est idéal pour leur infliger rapidement de gros dégâts. Laissez tomber cette arme pour le corps à corps, sinon le souffle de l'explosion vous infligera de sérieuses blessures. Préférez-lui le Super Shotgun, le fusil à double canon. Avec l'habitude, vous apprendrez rapidement à connaître les armes les plus efficaces. Sachez aussi qu'en fonction de la partie du corps que vous toucherez, l'ennemi adoptera une attitude spécifique : il se tiendra le bras, une jambe ou se pliera en deux, par exemple. Le point faible de vos adversaires étant bien évidemment la tête. Une excellente idée, que l'on trouvait déjà dans GoldenEye.

Gare aux boss

En plus des ennemis de base, des boss se manifestent parfois. De taille fort respectable, ils ont

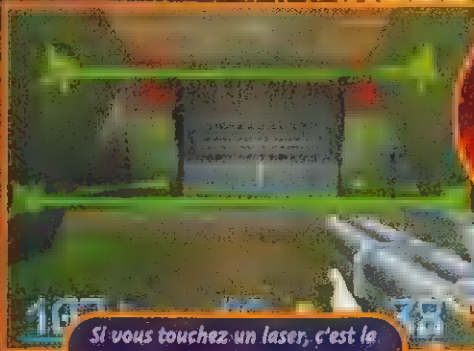
la peau dure et vous mèneront la vie difficile. Pensez donc à faire des réserves de munitions, vous en aurez besoin.

Comme dans tout jeu d'action qui se respecte, Quake II recèle de nombreux passages secrets qui dissimulent des gadgets fort intéressants. La plupart du temps, il s'agit de munitions ou encore de trousse de soins, très utiles pour vous redonner un peu d'énergie.

Saignant

En Multijoueur, vous avez la possibilité d'affronter en Deathmatch deux, trois ou quatre de vos amis sur le même écran. A cette occasion, des niveaux dédiés font leur apparition et les armes fourmillent.

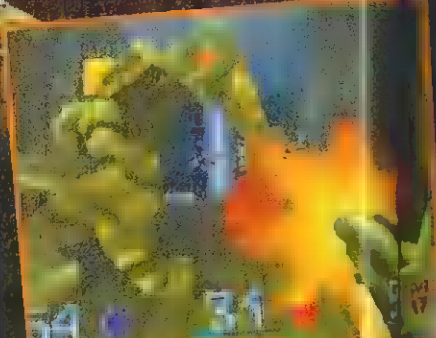
Esthétiquement, Quake II tire son épingle du jeu. On ne compte plus les effets de lumière ni les différentes textures, surtout que ce jeu est compatible avec le Rampak. Cela dit, cet accessoire lisse les textures mais ne bouleverse pas pour autant les graphismes. Amateurs de sang frais, vous allez être comblés, Quake II se consomme sans aucune modération.



Si vous touchez un laser, c'est la mort. Sauter au bon moment !



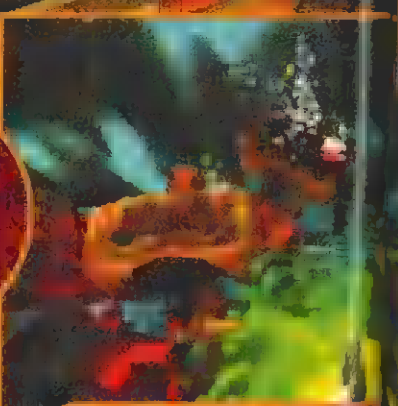
Vos adversaires tombent parfois du ciel. Attention à eux, une fois abattus, ils tombent au sol et explosent.



Dès qu'ils vous ont repéré, les ennemis vous foncent dessus.



Lara Croft a trouvé plus gonflé qu'elle...



Quake II comporte quelques boss de taille et de résistance phénoménales.



RECU

Malgré son Super Shotgun efficace, l'ennemi n'est pas efficace à corps qu'il faut au contraire éviter de la

L'ennemi ne peut pas vous

Les décors sont en mouvement.

L'un des plus gros problèmes du jeu est de

RECU

Malgré son apparence très classique, le Super Shotgun est l'une des armes les plus efficaces. Mais attention, ce flingue est efficace à longue distance. C'est au corps à corps qu'il se révèle dévastateur, mais gare au recul : vérifiez bien vos arrières, histoire de ne pas tomber dans un ravin.



Une fois à bonne distance, appuyez sur la détente. Le sang gicle.



L'ennemi est face à vous. Reculez pour éviter ses coups directs.



Le Super Shotgun vous propulse vers l'arrière et vous déboîte l'épaule.

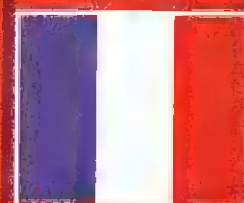


Tout redevient normal. Vous vous apercevez que le recul est considérable.

Les décors contiennent parfois des objets en mouvement, comme ici ces trois cercles.

L'une des armes les plus percutantes : une sorte de laser qui forme un tourbillon de couleur bleue électrique.

Dans les mines, certains ennemis se jettent sur vous pour vous dévorer.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ID SOFTWARE
- Éditeur : ACTIVISION
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (CARTE MÉM.)
- Compatible : KIT VIBRATIONS, RAMPAK, CARTE MÉMOIRE
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Les options sont claires... Dommage qu'elles soient en anglais.

85%

GRAPHISMES

D'une bonne qualité. On regrette tout de même que les niveaux soient si sombres.

89%

ANIMATION

On ressent des ralentissements quand les ennemis à l'écran sont trop nombreux.

82%

MUSIQUE

Dans la version testée, il n'y en avait pas encore.

-

BRUITAGES

Nombreux. On apprécie le cri de douleur des ennemis abattus.

84%

DURÉE DE VIE

Le mode Multijoueur apporte un plaisir de jeu supplémentaire. Un vrai bonheur.

89%

JOUABILITÉ

La prise en main est assez rapide, bien que les commandes soient nombreuses.

90%

INTERET

Quake II sur N64 est une vraie réussite. Graphismes de bonne qualité, mode Multijoueur impeccable... Que du bon !

91%



V-RALLY

CHAMPIONNAT

V-Rally est de retour sur Playstation, pour le plus grand plaisir des dingues d'automobile et de sensations fortes. Le premier volet avait converti bon nombre de joueurs, le second arrive avec de nouveaux atouts, tous plus séduisants les uns que les autres.

Le V-Rally nouveau est arrivé, avec son cortège d'innovations et de surprises. Dix-sept véritables voitures du championnat de rallye officiel ont été intégrées. Vous pourrez ainsi conduire la toute nouvelle Ford Focus, la nerveuse Peugeot 306, ou encore la petite Nissan Micra. Dix voitures parmi les plus glorieuses de l'Histoire du sport automobile vous tendent le volant. Les mouvements et la direction des véhicules ont été spécifiquement travaillés pour offrir des sensations très réalistes. Ainsi, le poids des voitures est pris en compte, et celles-ci ne glissent plus à la moindre jonction.

Rapide et précis

La physique est une donnée qui rentre en compte dans les réactions sur la route. La conduite peut être entièrement assistée et tient compte des caractéristiques de chaque véhicule.

La qualité de la modélisation est impressionnante. Les bolides sont énormes, et les détails sur la carrosserie sont nombreux. Les vitres laissent entrevoir le pilote et le copilote (au choix, un homme ou une femme). De nombreux effets spéciaux ont été intégrés et il suffit de jeter un œil sur le rendu des intempéries pour se rendre compte de l'ampleur de la tâche. De même, le ralenti est précis et permet de profiter des exploits des pilotes sous tous les angles, un grand moment pour quiconque a fait un parcours sans faute.

A toute épreuve

L'animation est impressionnante de fluidité ; les décors défilent à toute vitesse. Le niveau de détail est très élevé, et un effort tout particulier a été fourni pour offrir à l'environnement de la course un réalisme à toute épreuve.

A titre d'exemple, des marques de freinage apparaissent au sol au fil des tours. ...



faut effectuer des réglages judicieux pour dompter les bolides.

Les effets spéciaux sont impressionnants.

AVIS OUI, MAIS...

Il est évident que V-Rally 2 est un jeu magnifique, à la finition exemplaire et aux sensations haletantes. C'est un jeu que tous les fans de belles voitures se doivent de posséder. Mais au-delà de la diversité des modes de jeu et de la grande variété des pistes, il manque un peu de charme. Les réactions des différents véhicules sont assez uniformes, et les différents modes, excepté le Multijoueur, manquent de rythme et de variété. Les courses vont parfois très vite, peut-être même trop vite pour prendre

■ temps de savourer le pilotage.



TOXIC

V-RALLY 2 VS V-RALLY

Il est évident que d'un point de vue purement technique, V-Rally 2 surpasse le premier volet sous de très nombreux aspects. Le souci du détail y atteint des sommets. Les principales innovations viennent des différents modes de jeu et de l'intelligence artificielle des concurrents, beaucoup plus réfléchis - et donc, réalistes. Reste que la maniabilité, principale défaut de V-Rally premier du nom, a été revue. Elle est très instinctive, mais ne constitue toujours pas le summum dans le domaine de la simulation. Notamment, les nuances de la conduite ne sont pas encore bien ressenties. L'éditeur de circuits est une bonne initiative, tout comme le jeu à 4 simultanément ou alternativement, mais ces deux nouveautés ne suffisent toujours pas à rendre V-Rally 2 suffisamment chaleureux pour plaire à tous les mordus de courses. Le même défaut que V-Rally 1 :

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

on, pour
omobile
avait
avec de
s autres.

ut effectuer
lages judicieux
dompter les
bolides.

pressionnants.

magnifique,
ns
ous les fans
t de
diversité
nde variété
de charme.
véhicules
s différents
ueur,
e variété.
très vite,
ur prendre
otage.



Vos adversaires ne font pas de cadeaux, et l'accident est parfois inévitable.



Les ralentis permettent d'admirer les pilotes à travers les vitres.



Les contacts sont légion, en particulier au moment du départ. Les adversaires sont cependant moins agressifs que dans V-Rally premier du nom.

DES MONSTRES DE MÉCANIQUE



La 206 est une petite furie qui ne cesse de dérouter ses adversaires.



La Xsara est une voiture puissante, amenée à jouer un rôle majeur en Championnat.

Vous retrouverez avec plaisir les plus célèbres voitures de rallye du monde. Choisissez votre véhicule en fonction de votre style de conduite. Il y en aura pour tous les goûts, de la petite nerveuse à la grosse caisse qui a beaucoup de mal à prendre les virages.



La Focus est la petite sœur de la Fiesta. Elle a tout d'une indéniable précision.



La Saxo est un bon compromis entre nervosité et tenue de route. Agréable pour les débutants.

AVIS OUI !

C'est bo, c'est rapide, c'est fluide, c'est top classe. Par rapport au premier V-Rally, c'est un énorme progrès (je hais V-Rally). Mais, je reste quand même déçu par rapport à mes attentes. La maniabilité n'est pas réglée comme il le faudrait. Les "connaisseurs" vous diront qu'elle est très "arcade". Mais, à mon avis, non. Elle n'est pas arcade. Elle est bourrine et imprécise. Les dérapages sont difficilement dosables. On est loin de la finesse de Colin McRae Rally, que je classe toujours en tête dans le genre sur Playstation.

CIA

V RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION 2

... L'Espagne, la Corse et même la Finlande sont au rendez-vous, avec leurs spécificités géographiques et leur sol de nature différente. Bitume ou neige, tous les cas de figure traditionnels sont présents. Au total, vous pourrez parcourir quatre-vingt-douze pistes ou terrains spéciaux dans douze pays différents. C'est plus de 300 km de route, avec croisements, raccourcis et doubles voies à découvrir au hasard des innombrables rallies.

Des modes à la mode

Le mode Arcade est rapide et débridé, mais les réactions des véhicules sont moins réalistes. Trois niveaux de difficulté progressive vous attendent. Le mode Trophy propose de participer à une série de huit courses au bout desquelles la première place vous donne le trophée et vous ouvre la porte d'un autre trophée à la difficulté accrue. En tout, trois trophées sont accessibles. Le mode Time Trial est réservé aux pilotes les plus rapides et permet de s'entraîner précisément sur des parcelles de pistes. A noter que quatre joueurs pourront s'affronter, en écran partagé ou à tour de rôle. La principale innovation tient dans la possibilité d'éditer son propre circuit selon son bon plaisir. Un gadget qui offre un plus non négligeable, tout comme la

gestion du véhicule - passage obligé pour les mécaniciens en herbe. De nombreux paramètres, comme la dureté des freins ou la souplesse des suspensions, sont précisément ajustables. Ces réglages sont particulièrement importants dans le mode Championnat, où leur justesse sur toute la durée des trois saisons fera la différence.



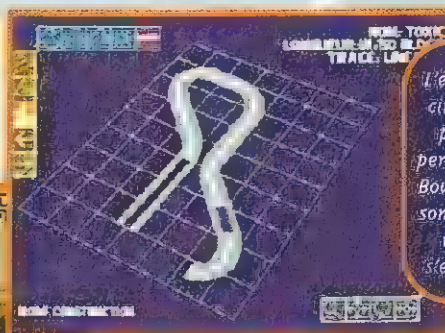
Le sol anglais est rendu glissant par les pluies fréquentes.

NOUVELLES FRONTIÈRES

On voit du paysage avec V-Rally 2 ! Aux quatre coins du monde, les pistes vous attendent pour un déplacement total.



La Corse est une terre de contrastes. Même les mauvais temps n'arrivent pas à gâcher la beauté du paysage.



L'éditeur de circuits est précis et permettra de créer des boucles qui sommeillent en vous de s'exprimer.



PLUS ON EST DE FOUS...

Le mode Multijoueur est très complet, puisqu'il permet de concourir à quatre simultanément, mais aussi chacun son tour dans tous les modes de jeu. Une initiative qui satisfera tous les types de joueur.





- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EDEN STUDIO
- Éditeur : INFOGRAMES
- SIMULATION DE RALLYE
- 1 À 4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOCS)
- Compatible : DUAL SHOCK
MULTITAP
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Un rythme haletant comme une bande-annonce de film. Du grand art !

93%

GRAPHISMES

Les bolides sont énormes et splendides, et les décors variés... Une merveille !

93%

ANIMATION

À couper le souffle ! Même en mode 4 joueurs, les sensations sont extrêmes.

92%

MUSIQUE

Rien de très original. Du rock puissant, sans inspiration.

85%

BRUITAGES

Le son des moteurs est très moyen, mais les autres bruitages sont corrects.

88%

DUREE DE VIE

Beaucoup de modes, dont le Multijoueur qui décuple le plaisir.

92%

JOUABILITE

Les commandes répondent bien. Une conduite un peu systématique cependant.

89%

INTERET

Beau et complet, V-Rally 2 privilégie les sensations fortes. Le réalisme des réglages est contrebalancé par des réactions en course parfois exagérées.

90%

de contrastes.
arrive pas à gâcher
paysage.

La Finlande est un pays boisé.
Le principal souci des pilotes
finlandais : éviter les boueaux.

L'Italie et les Italiennes ont des
charmes éclatants. Parcourir leurs
courbes sinueuses est un régal.

La Suède : un beau défi. Mais ne
faites pas comme Switch, n'oubliez
pas les pneus neige !

À Monte Carlo, on ne se contente pas
de claquer son fric à la roulette. C'est
aussi le cadre d'un Rallye sans pitié.

Les conseils du copilote sont toujours avisés. Ils servent à
anticiper les virages et à ne pas perdre de temps.

L'Espagne est un haut lieu touristique.
faudra adapter les suspensions à la dureté
du sol : elles doivent être très dures.

Le bruit des moteurs perturbe le
silence de la nuit portugaise.

ELECTROCHOC

Lorsque vous n'avez plus de balles, il ne vous reste plus qu'un seul espoir : une sorte de "Taser" amélioré. Cette arme envoie un long filin conducteur d'électricité, vous permettant d'électrocuter votre victime jusqu'à ce qu'elle s'enflamme. On ne fait pas dans la dentelle.



Cet ennemi imprudent s'est fait grille.



Il tombe à point, celui-là.



Le fil est vraiment très long...

Menagez vos munitions.

Le sang coule, mais on est loin des torrents d'hémoglobine.

Si vous ne voulez pas bronzer idiot cet été, voici un titre à emmener absolument à la plage. Et ne faites pas comme Switch, n'oubliez pas votre Playstation à la maison.

Ne vous laissez pas impressionner par ce titre. Syphon Filter n'est pas une simulation de plomberie, mais bien une sorte de Metal Gear avec un univers entièrement en 3D et un mélange d'action et d'aventure. Cette fois encore, votre héros est un tireur d'élite super entraîné qui fait équipe avec une charmante jeune femme. Et encore, elle va faire enlever ! Ah, ces femmes... On passe notre temps à les sauver ! Pour faciliter vos recherches, vous disposez d'un gros attirail : simple pistolet, divers fusils d'assaut, fusil à pompe, à lunette, à moustache, même un lance-grenades. L'ambiance est plutôt réussie, avec des doublages en français corrects.

A pas de loup

Pour finir un niveau, vous devrez atteindre certains objectifs. Sinon, vous êtes assez libre de circuler suivant votre instinct. L'aventure n'est pas linéaire, et certains détails changeront suivant l'ordre dans lequel vous remplirez vos missions. Le jeu mise beaucoup plus sur l'action que Metal Gear, avec des phases de combat très fun, mais pas évidentes. Ce parti pris n'est pas pour autant plus bourrin, puisque il y a aussi, vous pourriez utiliser un fusil de précision. Ce qui est loin d'être superflu, vu le nombre d'ennemis...

Comme dans nombre de titres récents, vous devrez vous montrer prudent et avancer à pas de loup. Et pour espérer survivre, il ne faudra pas hésiter à rester à couvert, caché derrière des caisses, par exemple.

La vie au grand air

Votre héros peut avancer doucement, s'accrocher à des poutres, monter sur à peu près n'importe quoi, se retourner brusquement, "strafer" sur les côtés, faire une roulade... Il y a aussi un "lock" automatique verrouillé votre cible. Il vous permet de rester très mobile tout en tirant. Une option très pratique, notamment lorsque vous êtes cerné. Il y a énormément de niveaux,

dont beaucoup en extérieur. Avis aux claustrophobes : vous ne resterez pas enfermé dans des égouts sombres.



Utilisez le radar pour détecter les ennemis cachés.

SYPHON FILTER

AVIS OUI !

Syphon Filter évoque Metal Gear, mais bien qu'il contienne lui aussi des énigmes, il reste beaucoup plus arcade. Les combats jouent un rôle bien plus important, et deviennent vite très chauds. Grâce à une difficulté assez élevée et à la vingtaine

de niveaux, la durée de vie est conséquente !

La réalisation technique est très propre, et les décors très variés. De plus, le jeu est assez ouvert. Bref, Syphon Filter devrait vous passionner.



PANDA

à la maison,

extérieur.
robes : vous
ermé dans
s.

Utilisez le radar
pour détecter
les ennemis
cachés.

Syphon Filter

A chaque objectif rempli, on arrive à un checkpoint. Ce qui évite de se retaper tout le niveau si on meurt.

AVIS OUI !

Comme tout le monde, j'avais craqué sur Metal Gear. Mais être tout le temps confiné dans les sous-sols m'avait rendu claustrophobe.

Syphon Filter apporte un bol d'air...

Les scènes d'action dans des décors bien plus variés (église, base militaire...) apportent un vrai plus. Niveau artillerie, le joueur ne sera pas en reste. Côté scénario, rien à redire non plus, les rebondissements sont nombreux, et ça blaste dans tous les sens.

Bref, un concurrent sérieux pour le hit de Konami, qui garde quand même l'avantage pour son ambiance.



SWITCH



ACCROCHEZ-VOUS !

Syphon Filter n'est pas un simple jeu de balle. Vous devrez aussi vous accrocher aux parois et jouer à l'acrobate. Tout en restant discret, car rien n'est plus plaisant que de s'approcher doucement d'un garde pour lui enfoncer une balle dans le dos à point fermé.

Comme Snake, Snake est une machine à tuer.

AVIS OUI !

Syphon Filter est un jeu d'action passionnant qui a fait un carton mérité aux US. Bon, vous allez me dire que du moment qu'on tire sur tout ce qui bouge, j'aime... Oui, mais Syphon Filter a bien d'autres qualités : un scénario bien ficelé,

un mode sniper très plaisant et des missions variées. Il est tellement prenant que j'en viens même à apprécier les moments où il faut s'infiltrer discrètement plutôt que foncer dans le tas en tirant sur tout ce qui bouge ! Un jeu d'action certes très différent de ceux habituellement développés par les studios de Sony, mais une réussite.



AHL

bien qu'il
e
uent un
vite très
difficulté
ngtaine
durée de
équente !
on
st très
décors très
jeu est
yphon Filter
er.

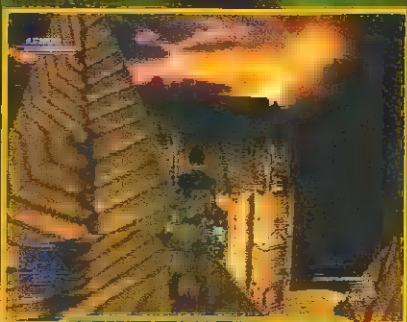
gunphon filter suprême filter



Tout beau dans votre smoking on dirait 007.



La carte vous montre les endroits clés, et vous évite d'errer comme une âme en peine.



Les décors sont superbes.

A bout portant face à une arme automatique, vous n'avez pas fait long feu.



DEAD AGAIN

Soyons clairs : ce jeu n'est pas évident, et vous irez au tapis un certain nombre de fois. En cas de décès prématuré, vous reprendrez votre partie au dernier checkpoint, à la fin de la mission précédente.



Et un bon de trois mètres en arrière sous l'impact.

Un canon d'hélico, argh.

Ce boss rappelle un... il sent même...

Une arme... en plus...

Les somm... portent a... pare ball... Visez dan...

On se voit en vue... et en transpa... lorsqu'on re...

Un moment... absolu...



Ce boss rappelle vaguement quelque chose...
Il sent même un peu la pompe.

HEAD SHOT

Pour descendre les snipers et les commandos porteurs de gilets pare-balles, il n'y a pas trente-six méthodes. La plus simple et la plus efficace consiste à prendre son fusil à lunette et à aligner tranquillement la cible avant de lui mettre une bastos dans la tête. Comme dans Metal Gear ou MDK, le mode Sniper donne droit à un zoom vraiment impressionnant.

Pris entre deux feux...
Et en plus il faut viser !



Le commando portant des gilets pare-balles...
Visez donc la tête !



De mieux en mieux, les coups seront plus sûrs.



On se voit en vue subjective et en transparence lorsqu'on recule.

Un moment difficile : il faut absolument viser la tête.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 989 STUDIO
- Éditeur : SONY
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Des scènes cinématiques assez sympa, et un doublage en français très correct.

85%

GRAPHISMES

C'est beau, et surtout très varié.

91%

ANIMATION

Aucun problème de ce côté-là.

89%

MUSIQUE

Assez peu présente dans le jeu.

85%

BRUITAGES

Classiques, mais efficaces.

87%

DURÉE DE VIE

Avec la vingtaine de missions, vous en aurez vraiment pour votre argent.

98%

JOUABILITÉ

Pas de problèmes de caméra. Au pad analogique, le perso répond très bien.

92%

INTERET

Syphon Filter est tout simplement, avec Driver, le meilleur jeu Playstation, depuis Metal Gear et FFVIII. Vivement les vacances !

92%

L'introduction de ce jeu décoiffe. À tel point que Switch s'est senti obligé de mettre la musique à fond, pour le plus grand plaisir de tous ses collègues ! Même Niico est sorti de sa torpeur. Quant au Panda, imperturbable, il a shooté tout ce qui lui tombait dessus...

OMEGA BOOST

Omega Boost vous met aux commandes d'un battletech — un robot armé d'une mitrailleuse laser. Vous pouvez locker vos ennemis, avec exactement le même système que dans Panzer Dragoon. Il suffit de passer son viseur sur les vaisseaux ennemis pour les verrouiller. Votre robot de combat est également équipé de boosters dorsaux qui lui permettent d'aller très vite pour

un court instant. Un gadget très utile pour échapper au feu nourri de certains boss. Et des boss, vous allez en croiser un bon paquet tout au long des neuf niveaux. Les ennemis déboulent par

vagues successives. Il faut donc être constamment sur le qui-vive. Quant à l'ambiance sonore, elle plaira aux amateurs de guitares électriques

Maniable et prenant

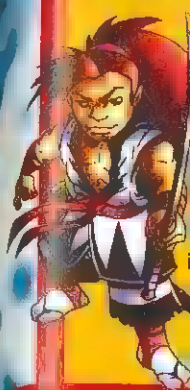
On peut jouer aussi bien au pad analogique qu'avec la croix de direction. Dans les deux cas, la maniabilité est impeccable. En appuyant sur "L2", vous faites une sorte de Furie si dévastatrice, qu'elle peut annihiler un boss. Bien entendu, il est hors de question de l'utiliser à tout bout champ ; il faudra attendre que la barre d'énergie soit remplie. Par contre, vous pourrez aller à peu près dans toutes les directions, même si vous êtes un peu guidé. Et puis, n'oubliez pas de surveiller vos arrières, car les ennemis n'arrivent pas toujours en face de vous. Ça serait trop simple...

AVIS OUI !

J'avoue qu'Omega Boost est mon type de jeu. J'adore les shoot them up avec une action endiablée, et où tout se joue sur les réflexes ! Il y a plein de boss, et le vaisseau ressemble à s'y méprendre au battletech de Macross. Dommage que les décors n'aient pas été mieux travaillés, car il n'y a pas à dire, ce jeu accroche vraiment. Tous les vieux amateurs de shoot peuvent se ruer dessus, car, même s'il est en 3D, on retrouve l'esprit des meilleurs titres en 2D !

PANDA

AVIS

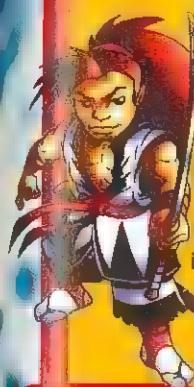


SWITCH

Un duel contre

Ça sa

AVIS OUI !

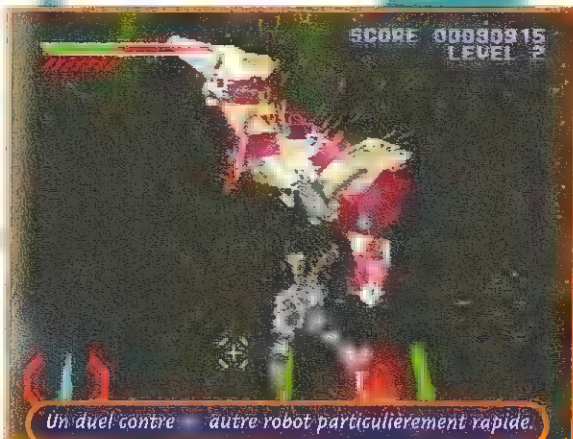


SWITCH

Omega Boost est le premier shoot en 3D libre ! L'ambiance est vraiment bonne, façon Robotech. Les cinématiques mélangent, sur fond de rock détonant, images de synthèse et FMV de très bonne qualité. Une maniabilité assez souple et des combats carrément infernaux, l'animation durant ces derniers est impressionnante. Seul reproche, les décors spatiaux sont un peu vides. Quoi qu'il en soit Omega Boost est le meilleur shoot en 3D libre sur Playstation !

FORMAT : GRAND PATRON

Vous allez rencontrer pas mal de boss tout au long du jeu, deux voire plus par niveau. Ils sont énormes, avec une puissance de feu monstrueuse. Bref, il va falloir trouver la bonne tactique pour les descendre. Le plus souvent, il faut les locker de loin avant de balancer la sauce, puis de s'enfuir au loin avec les boosters. Une méthode à l'image du Panda... mais la fin justifie les moyens.



Un duel contre un autre robot particulièrement rapide.



Les escadrilles se suivent et connaissent toutes le même sort.



Ça saute dans tous les côtés.

Il faut utiliser sa super arme pour liquider le boss galère.



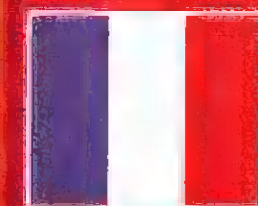
Les boss sont énormes et réservent quelques tours pendables avant de mourir.



Il faut se retourner, car ce boss arrive par derrière, comme le grand vicair.



Il ne faut surtout pas se laisser attraper par ce boss.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Un bon mélange d'images de synthèse et de film très pèchu.

93%

GRAPHISMES

Des décors un peu vides.

85%

ANIMATION

Très rapide tout en restant fluide, incroyable.

97%

MUSIQUE

Un peu hard-rock sur les bords, tout ce qu'on aime.

90%

BRUITAGES

Quelques digits vocales. C'est très bien dans l'ensemble.

87%

DURÉE DE VIE

Huit niveaux, plus celui du boss final : un peu court, comme la plupart des shoot.

80%

JOUABILITÉ

La prise en main est impeccable.

92%

INTERET

Une ambiance excellente pour un shoot très fun. Dommage qu'il n'y ait pas de meilleurs décors.

89%

STAR WARS

— EPISODE I —

RACER

Crédit photos : copyright © 1999, Lucasfilm Ltd.



Pour une fois qu'un jeu sort en version officielle quasiment en même temps qu'en import, c'est le film qu'on attend. Pourquoi tant de haine ?

Quel dommage de ne pas avoir vu le film avant d'avoir testé ce jeu, l'ambiance n'aurait pas du tout été la même... Et impossible de juger si le jeu reprend fidèlement le design du film ! D'après Switch, le film sort en juillet en Angleterre ! Donc, réservez un week-end.

Des circuits très longs

Assez parlé cinoche. Le jeu est en 3D et reprend le principe de Wipeout. On choisit son pilote et son engin, tirés, bien sûr, du film que seul Switch a pu voir (Grrr...). Chaque vaisseau a des caractéristiques — vitesse, maniabilité, accélération, tenue de route... — qui lui sont propres. On trouve un bon paquet de circuits très longs. A l'intérieur d'un même circuit, les décors varient et on a le choix entre différentes routes. À vous de trouver la plus rapide



Le radar, en haut à droite, vous montre la piste et les autres concurrents.

LES RACCOURCIS

Les courses ne sont pas linéaires pour un sou, et il y a parfois trois ou quatre chemins différents. Les plus courts sont toujours les plus faciles, mais il faut absolument les prendre. Vous gâcheriez au début, le temps de vous repérer. Mais le pilotage des vaisseaux est assez facile, et on n'a pas vraiment besoin de soigner ses trajectoires.



On voit bien sur la carte que les pistes se rejoignent.

AVIS OUI !

Bien que le jeu soit un peu facile, vous en aurez pour un bon moment avant de le finir, vu le nombre de courses. Avec le Rampak, le jeu est très beau, même si l'animation n'est pas toujours très fluide... mais il faut dire que ça va très vite. La maniabilité est excellente et on entre facilement dans le jeu. Bref, ce Star Wars Racer est un bon cru, pas très original, mais efficace. Cela dit, je reste sur ma faim, il faudra que j'y rejoue après avoir vu le film.

PANDA

AVIS OUI !

Retrouver l'atmosphère à fond la caisse, c'est un régal. Le sonnage du jeu est assez multiple, à l'avance, les vaisseaux d'amélioration des pièces, véritable jouabilité.

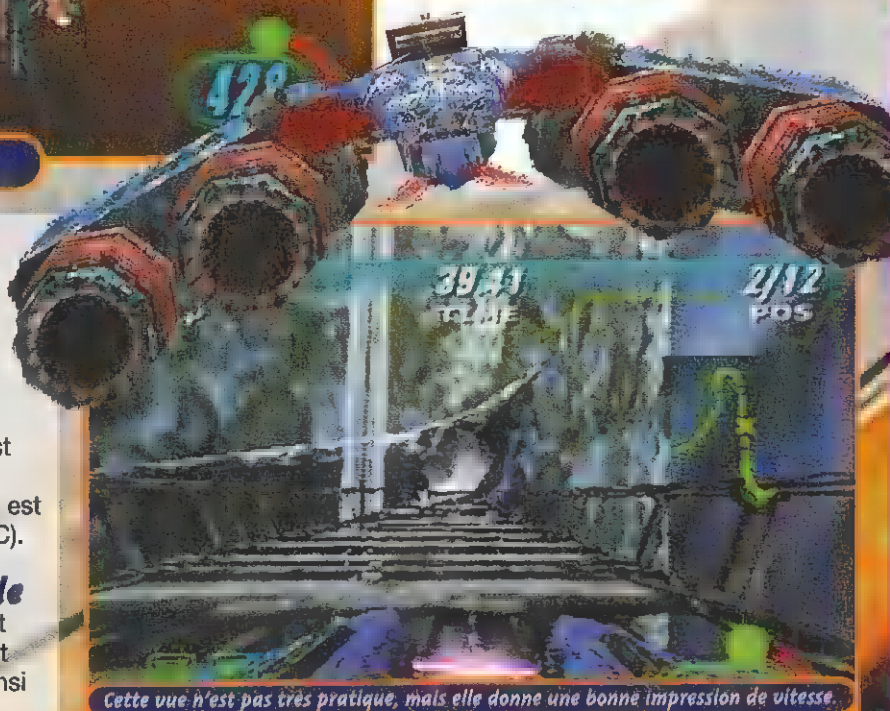
SWITCH



Il y a quatre vues différentes.



Attention à ne pas briser la glace.



Cette vue n'est pas très pratique, mais elle donne une bonne impression de vitesse.



Un peu de stock-car ne peut pas nuire.



Avec le Rampak, les textures sont belles et nettes.

LE VAISSEAU

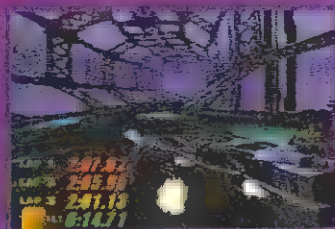
Avant chaque course, vous pouvez admirer votre engin sous toutes les coutures. On ne trouve pas grand-chose au niveau des contrôles, juste la gâchette qui aide à tourner en inclinant le vaisseau.



On vous a volé les roues !



Les réacteurs sont d'une taille impressionnante.



Le Replay est soigné et la bonne facture.

pour griller vos adversaires. Le jeu est compatible avec le Rampak, qui, sans être indispensable, est vivement recommandé. Sans cet accessoire, les textures sont pixélisées et pas du plus bel effet. En revanche, avec, c'est net et lisse comme avec une carte accélératrice 3D (ce jeu est un transfuge du monde du PC).

Nitro, boost et droïde

En mode Championnat, il faut terminer chaque course avant d'accéder à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes déverrouillées. Pour obtenir de nouveaux personnages, il faut réaliser un très bon temps sur certaines courses. Pour ceux qui seraient tentés par le côté obscur de la Force, Dark Switch vous détaillera tout ça dans sa rubrique Tips. On regrettera tout de même qu'il n'y ait pas de

AVIS OUI !

Retrouver l'atmosphère du film dans cette course à fond la caisse à travers toute la galaxie est un régal. Les musiques, les décors, les personnages, tout y est. Grâce au Rampak, le jeu est vraiment beau. Les courses sont assez variées et proposent des passages multiples. Quand on commence à avancer et à récupérer de nouveaux vaisseaux, ça va très vite ! Un système d'amélioration du vaisseau via l'achat de pièces compense l'absence d'armes véritables. Bref, la réalisation et la bonne jouabilité placent Star Wars Racer juste derrière (ou à la hauteur) de WipEout.

SWITCH

L'ACHAT GAGNANT

Vous pourrez acheter un paquet d'options pour booster votre engin. Commencez par acquérir un droïde pour réparer les dégâts du vaisseau en pleine course, vous ne regretterez pas votre investissement.



Ces droïdes ne sont pas super beaux, mais c'est le mode.

On peut aussi acheter des pièces d'occasion.

STAR WARS — EPISODE I — RACER

rayons laser, d'armes ni de bonus à ramasser pour exploser les concurrents. Heureusement, vous pouvez booster votre vaisseau en lui ajoutant de nouvelles pièces pour augmenter sa puissance. Vous pourrez même acheter une sorte de "nitro" qui vous boostera pendant un temps limité, mais à vos risques et périls... Vous pourrez aussi acheter des droïdes qui répareront votre véhicule, car, à force de vous prendre tous les murs, vous finirez bien par perdre un moteur, de partir en vrille ou encore d'exploser.



Le numéro au-dessus des concurrents indique leur position.



Une course pleine de rebondissements et un superbe ciel étoilé.

BOUM !

Votre vaisseau s'endommagera si vous vous mangez les murs. Normalement, on s'en tire sans trop de bobo (les dégâts que subissent vos réacteurs s'affichent à l'écran). Si par malheur vous explosez, vous perdrez quelques secondes, le temps qu'on vous remette sur la piste. Avec un peu de chance, vous aurez la joie de voir tous les concurrents vous dépasser dans le dernier tour, à quelques mètres de la ligne d'arrivée.



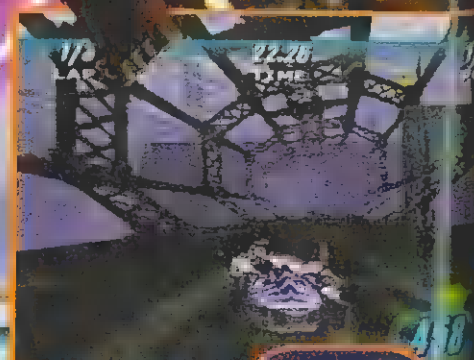
Ça racle un peu contre le mur...



Un petit accrochage, rien de grave.

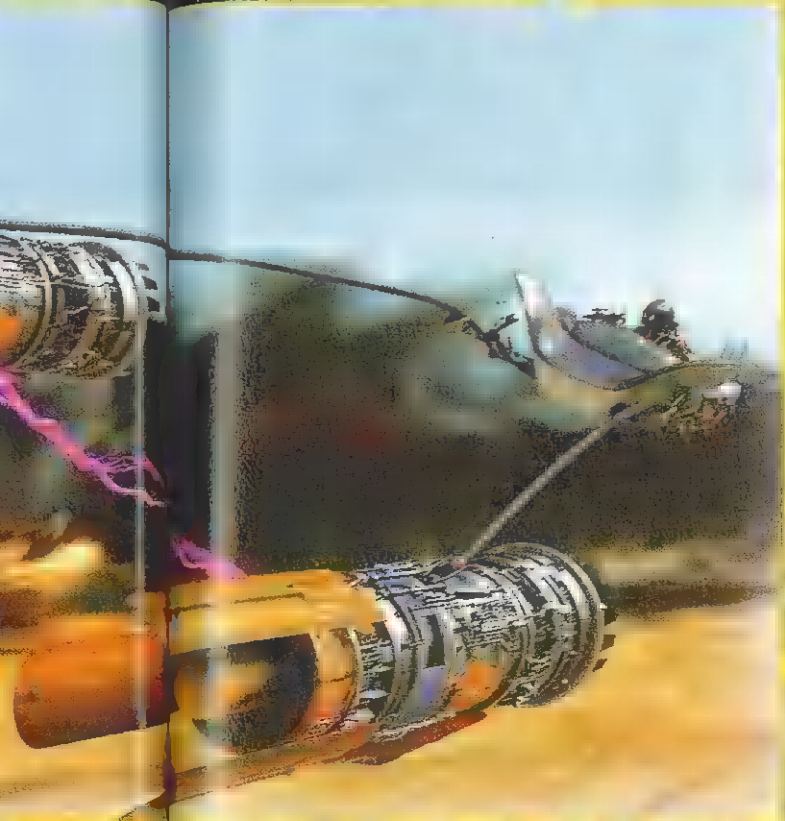


Avec un seul réacteur, vous êtes très mal barré, direction le mur le plus proche.



Les vaisseaux montent jusqu'à 500 miles tout de même !

Ça glisse un peu sur la neige, ce qui est moyennement logique, vu que le vaisseau ne touche pas le sol.

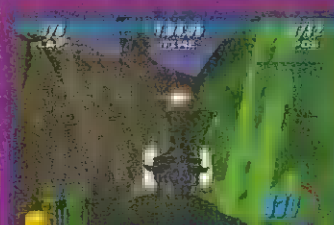


RAMPAK

Le Rampak est l'accessoire indispensable pour ce jeu. Alors, si vous ne l'avez pas mais que vous voulez vous prendre pour un Jedi, vous savez ce qu'il reste à faire.



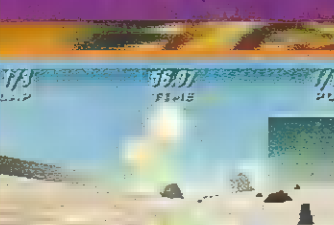
Sans Rampak, c'est tout de suite plus flou.



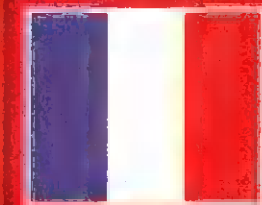
Le saut de l'ange... On n'y voit rien.



Sans Rampak, les vaisseaux ont perdu leurs belles textures, mais l'animation est plus fluide.



Un bel effet de lumière.



Version : OFFICIELLE
Dialogues : FRANÇAIS
Textes : FRANÇAIS

Développeur : LUCASARTS
Éditeur : LUCASARTS
WIPEOUT-LIKE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle : BON
Difficulté : PEU ÉLEVÉE
Niveaux de difficulté : 3
Sauvegarde : OUI (CARTOUCHE)
Compatible : RAMPAK
Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Juste quelques petites scènes, mais un bel effort pour une cartouche.

84%

GRAPHISMES

... avec le Rampak. Mais 84% sans, car les textures deviennent laides.

92%

ANIMATION

Le jeu est très rapide, mais saccade par moments en haute-résolution.

85%

MUSIQUE

On retrouve certains thèmes du film.

88%

BRUITAGES

Assez moyens...

83%

DUREE DE VIE

Un bon paquet de courses à la difficulté progressive. Mais ça reste un peu facile.

88%

JOUABILITE

On rentre dans le jeu très facilement, le maniement du vaisseau est enfantin.

93%

INTERET

Pas de doute, ce jeu est un hit. Peut-être pas aussi bon que Wipeout 64, mais néanmoins très fun et très varié.

90%

POOL Palace

En règle générale, le billard se pratique dans les arrière-salles enfumées de vieux bars qui résistent encore et toujours à l'invasion de la "junk-food". Mais gare aux petits joueurs, ils risquent fort de se faire dépouiller par quelques innocents "débutants". Pool Palace arrive à point nommé pour éviter ces mésaventures.

Le jeu commence par une leçon. Vous y apprendrez les coups rudimentaires. Bien utile, ce mode d'apprentissage vous familiarisera avec les commandes avant d'attaquer le mode Story dans lequel les matchs d'anthologie ne manquent pas. Le mode 2 joueur permet de se lancer des défis entre amis avec les quatre variantes du billard américain : Nine Ball, Rotation, Eight Ball ou 14-1. Chaque variante possède

ses propres règles qu'il faudra impérativement respecter pour espérer l'emporter. Le mode Practice vous permet d'expérimenter des coups et de mettre au point votre propre style. Le mode

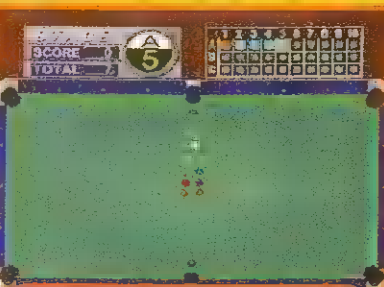
Trick Shot vous met au défi de réaliser certaines figures mythiques, dont la finesse n'a d'égale que la complexité. Observez bien ces exemples, et vous réussirez de véritables tours de magie. Les options sont très nombreuses et offrent un confort conséquent pendant la partie. La puissance et la précision des coups de queue sont paramétrables. On peut également régler l'environnement audio visuel de la table et disposer librement les caméras autour. Le ralenti permet de revoir un coup sous tous les angles et à la vitesse désirée. Enfin, on peut consulter à loisir les règles des divers variantes pour bien en saisir toutes les subtilités. La difficulté est paramétrable, et on peut choisir entre les règles "amateurs", qui autorisent une marge de tâtonnement, et "professionnelles" où chaque erreur se paie comptant.

Les leçons sont indispensables pour maîtriser les effets et autres coups spéciaux.

Un effet rétro s'effectue en frappant la boule à sa base. Utilisez le bouton Carré pour préciser le point d'impact de la queue.

Demonstration
Practice
More Information
Tutorial Menu
Next Lesson

Draw Shots
This causes the ball to spin backwards. If the cue ball rolls far enough, it will eventually stop spinning, and then shift into a full (forward) spin.



Les coups spéciaux sont difficiles à reproduire. Observez attentivement les premiers exemples.



Les caméras sont ajustables pour un confort total.

Prenez un bon départ dès le premier coup.

AVIS OUI, MAIS...

Il y a une condition essentielle à remplir avant de jouer à Palace Pool, c'est d'aimer éperdument le billard. Si c'est votre cas, ce titre sera une référence, car les graphismes sont bien réalisés, l'animation des boules est sans faille et les couleurs jettent bien. Le mode Story est intéressant, même si la variété n'est pas tout le temps de mise. Les possibilités de sortir des coups de champions sont nombreuses et la prise en main, est très simple. Mais, encore une fois, ce titre ne s'adresse qu'aux mordus de billard, car le rythme est loin d'être soutenu.

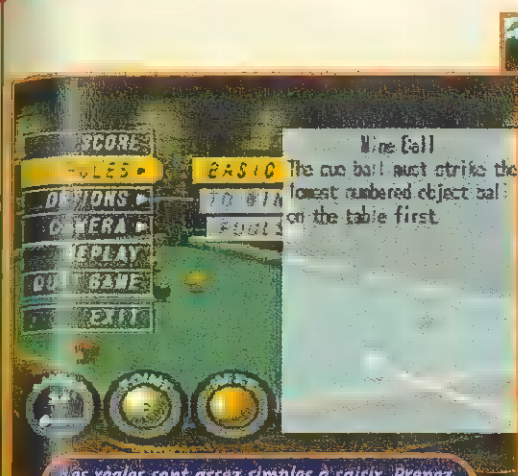
TOXIC

AVIS OUI, MAIS...

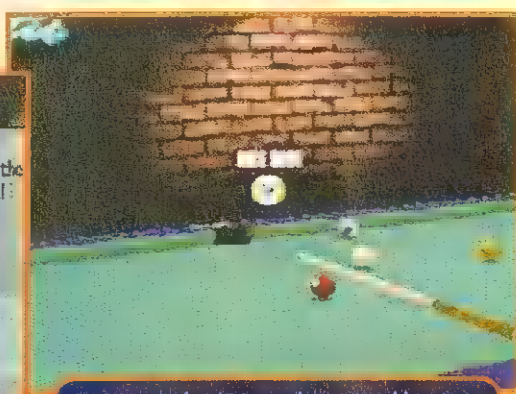
Ça vous chatouille les pauvres zones donc faire un



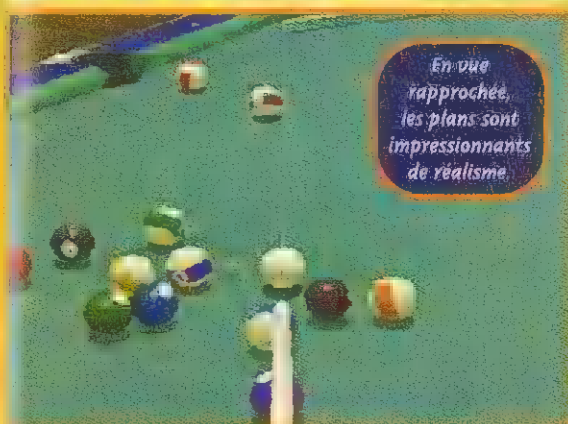
VINCE



Les règles sont assez simples à saisir. Prenez le temps de bien en comprendre les finesses.



Le coup est réussi ! La poche en tremble encore.



En vue rapprochée, les plans sont impressionnants de réalisme.



La carte de la ville vous indique les différents endroits où vous rendre.

MODE STORY

Nombre d'aventures vous attendent dans le mode Story. Vous débutez avec une petite somme d'argent et l'ambition de vous faire un nom parmi les meilleurs joueurs de la planète. Vous évoluerez dans différents secteurs de la ville à la recherche d'adversaires à la mesure de votre talent. Sachez parier et faites fructifier vos gains.



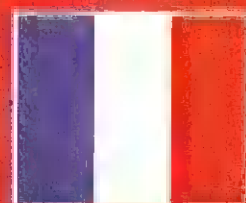
Joseph n'est pas un mauvais joueur, mais ce n'est pas non plus une pointure. Vous pouvez parier gros contre lui.



C'est le moment de miser. Attention à cette charmante demoiselle, elle possède un redoutable coup de queue (Tu le crois, ça ? WAHL, le millénaire op. J.C.)



La partie est gagnée ! Cherchez l'aventure ailleurs, ou bien augmentez les paris contre le même adversaire.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SUNSOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- BILLARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 MLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : =

PRESENTATION

Bien rythmée, elle donne un bon aperçu de ce qu'un champion est capable.

85%

GRAPHISMES

Simple mais efficaces dans le cas présent.

83%

ANIMATION

La course des boules sur le tapis est fluide et on appréhende bien leur poids.

85%

MUSIQUE

Soûlante pendant les parties. Il ne tient qu'à vous de la supprimer.

80%

BRUITAGES

Le doux bruit des boules qui se frôlent et s'entrechoquent. Parfait.

83%

DUREE DE VIE

Conséquente pour les fans de billard, à condition de jouer entre humains.

90%

JOUABILITE

Commandes très clairement expliquées. Doser ses coups devient vite un plaisir.

87%

INTERET

Une belle réalisation, simple et sans prétention, qui réjouira les connaisseurs. Les parties s'enchaînent bien et le mode Story pimente la difficulté.

83%

AVIS OUI, MAIS...

Ça vous chauffe les boules de massacrer de pauvres zombies qui ne vous ont rien fait ? Venez donc faire un petit billard, vous verrez, c'est très intéressant. Moi-même, je ne suis qu'un débutant. Pour commencer, on va miser, quelques dollars. C'est plus amusant avec un petit enjeu, n'est-ce pas ? Dites donc, vous vous défendez rudement bien. Allez, on se fait la revanche... On double la mise, d'accord ? On dirait que la chance a tourné. Vous voulez vous refaire ? C'est ça, allez au distributeur, je vous attends...



VINCE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

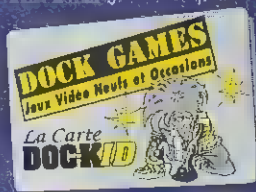
DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

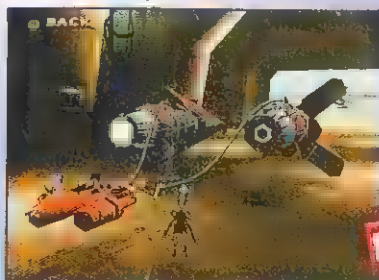
A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOCK-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT



NEW



Star Wars Episode I, l'événement cinéma 1999. Plongez vous dans la scène de course en Pod Racer. Incarnez Anakin Skywalker un jeune garçon qui fera plus tard régner la terreur sous le nom de Dark Vader.

790F

PACK F1
CONSOLE NINTENDO 64
+ F1 WORLD GRAND PRIX



NEW

Des améliorations technologiques ont été apportées pour cette version II, intelligence artificielle renforcée, difficulté plus progressive... Vivez la nouvelle saison F1 à la meilleure place : celle du pilote !

PROCHAINEMENT
OUVERTURES

ESPAGNE PORTUGAL LUXEMBOURG

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST OMER
3, rue de Calais
03.21.28.45.45

LORIENT 2
Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS
20, rue de l'apport au pain
03.44.60.07.79

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
(Tél. voir minitel)

NIORT
1, rue Ste Marthe
05.49.77.05.13

LIMOGES
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

COLMAR
Passage St Martin
(Tél. voir minitel)

NANCY
101, rue Saint Dixier
03.83.17.35.29

PAMIER
12, rue Victor Hugo
(Tél. voir minitel)

GAP
55, rue Carnot
04.92.56.09.66

LILLE 2
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

ANGOULEME
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN
124, rue Général Ledere
02.32.08.03.03

AVIGNON
rue du Vieux Sextier
04 90 82 22 61

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

ST QUENTIN
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.03.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.67.59.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.01.98.88
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	(consulter le minitel)
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUXROUX	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.29.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	(consulter le minitel)
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.84
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.59.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73

FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GAP	Tél : 04.92.56.09.66
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MAGNAC	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
MONT DE MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.81
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD	Tél : 03.81.91.00.52
MONTMILMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.32
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
PAMIER	(consulter le minitel)
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.03

SENLIS CENTER	Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.68.49.11
SAINTES CENTER	Tél : 05.46.74.13.56
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST OMER	Tél : 03.21.28.45.45
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENNIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60

CORNIERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 87 37
------------------	---------------------

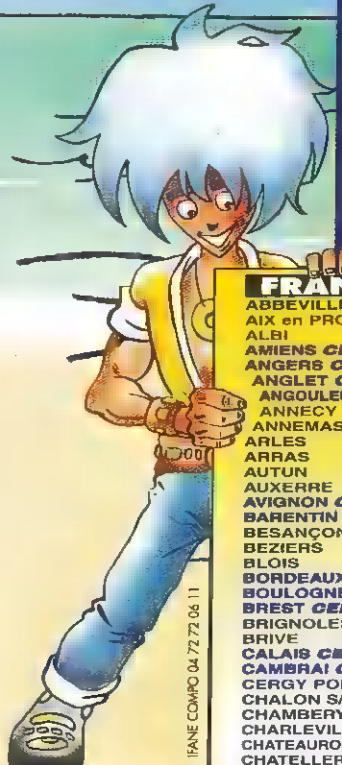
SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24



TRUCS ET ASTUCES SUR
3615 CODE
DOCK GAMES

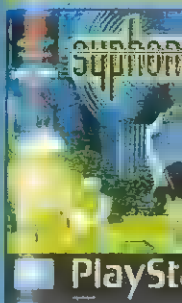
© M&E, 2,23f/mn

Après le succès phénoménal
goûtez aux sensations d
conduite de V-Rally 2. Réal
sé à l'extrême, pilote et co
més, déformation et encre
voitures en temps réel... !

369F



De terrifiants terroristes
génération menacent la
détiennent un dangereux vi
Syphon Filter.



PlayStation

FREE EXCLUSIVE
DOCK GAMES
ON
OFF

OFFRE EXCLUSIVE
DOCK GAMES
ON
OFF

SI VOUS AVEZ
VOTRE VILLE, C

Notre concept de parten
des centres-villes ou des
matique de gestion, cent
Si vous avez un projet au
INTER DEAL Groupe L

* Selon le stock des magasins, l'achat, voir les conditions dans ch
Certains prix peuvent varier selon

Après le succès phénoménal de V-Rally, goûtez aux sensations uniques de conduite de V-Rally 2. Réalisme poussé à l'extrême, pilote et co-pilote animés, déformation et envasement des voitures en temps réel... ! PSX

369^F

NEW

FREE DOCK GAMES

1 CARTE MEMOIRE

OFFERTE

ation.

DUAL PACK

CONSOLE PLAYSTATION

+ 1 MANETTE

ANALOGIQUE VIBRANTE

790^F

MEMORY CARD

Usage

OFFER DOCK GAMES

1 CARTE MEMOIRE OFFERTE

DUAL SHOCK

Les terribles terroristes d'une nouvelle génération menacent la race humaine. Ils détiennent un dangereux virus génétique : Le Syphon Filter. PSX



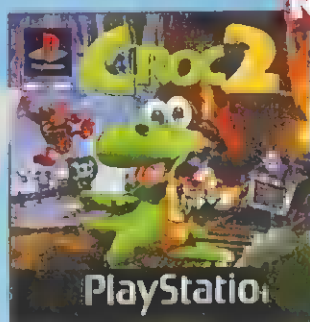
NEW

PlayStation



NEW

Vous pensez tout connaître de votre monde ? Un monde simple, balisé par des repères où la notion de bien et de mal sont clairement définis. Mais dès votre arrivée dans Silent Hill vous comprendrez que toutes ces certitudes ne sont qu'illusions... PSX



NEW

PlayStation

Depuis que Croc a été banni pour une autre dimension, le village des Gobbos s'ennuie. Aidez-le à repartir dans de nouvelles aventures ! PSX

OFFER DOCK GAMES

UN TEE-SHIRT OFFERT

AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS

OFFER DOCK GAMES

UN TEE-SHIRT OFFERT

AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS



TOP

Un incantant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous devrez faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais... PSX

TOUT L'ÉTÉ PLUS DE

10 000

CADEAUX A

GAGNER

GAMEBOYCOLOR

NEW

499^F



OFFER DOCK GAMES

UN TEE-SHIRT OFFERT

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION A VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

■ vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état du vêtement, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offres valables dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre-mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES

(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations dans la limite des stocks disponibles.

PLAYSTATION LUNAR 2

Après un passage sur Saturn, Lunar 2 débarque enfin sur Playstation, juste au moment où le premier épisode sort enfin en anglais après des années d'attente. Espérons que la traduction de ce second épisode ne sera pas aussi longue.

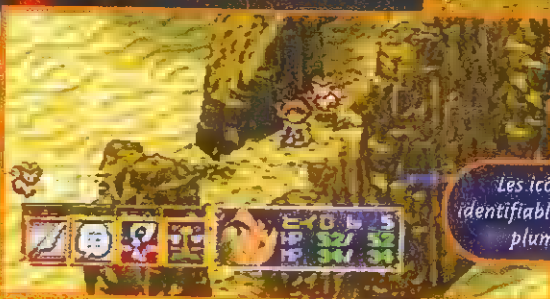
Lunar 2 commence comme Wild Arms, même si, en fait, c'est le contraire, vu que Lunar 2 est bien plus ancien. Votre héros est un "Dragon Master" débutant accompagné d'une petite chatte rose qui parle. Bien entendu, le groupe s'étoffera d'autres personnages au fur et à mesure que vous avancerez dans votre quête.

Un air de déjà-vu

Ce deuxième épisode reste dans l'esprit du premier, car Lunar est une trilogie qui nous vient de la Megadrive. Il était très en avance sur son temps, et garde quelques particularités, mais c'est désormais un classique. On y retrouve avec plaisir le même système d'icônes pour les combats et l'équipement, ce qui évite une bonne partie des galères habituelles dues au japonais. Les monstres ne sont pas tout le temps invisibles, ce qui est très agréable, même s'il sera difficile d'en éviter certains. Comme d'habitude, vous devrez discuter dans les villages avec tous les personnages rencontrés. Les héros gagnent de l'expérience et des pouvoirs à force de combats. Le jeu est en outre entrecoupé de scènes cinématiques qui illustrent chaque passage important de l'histoire.



On commence par s'enfuir d'un donjon après avoir volé une pierre.



Les icônes sont facilement identifiables. Par exemple, utilisez plume pour sauvegarder.

Une ignoble mouche géante, vous poursuit.

AVIS OUI, MAIS...

Lunar fait partie du clan très fermé des RPG mythiques, comme Final Fantasy, Tengaimakiyo...

Ce deuxième épisode ■ subi un léger lifting, avec quelques zooms et de jolis décors.

Mais cela reste un peu léger pour une console 32 bits. On retrouve avec plaisir les icônes si plaisantes de Lunar, ■ qui rendent le jeu ■ facile d'accès. Avec ses trois CD, Lunar ■ vous en mettra plein les mirettes. A réserver aux amateurs éclairés qui ne seront pas effrayés par le style vieillot.

PANDA



Version IMPORT
Dialogues JAPONAIS
Textes JAPONAIS

Développeur : GAME ARTS
Editeur : KADIKAWA
RPG
1 JOUEUR
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible : -

PRESENTATION

De superbes dessins animés avec quelques images de synthèse.

GRAPHISMES

Malgré son aspect un peu 16 bits, Lunar 2 est soigné.

ANIMATION

Dans ce genre de jeu, l'animation n'est pas un critère.

MUSIQUE

De bons thèmes musicaux, agréables à écouter.

BRUITAGES

Quelques digits vocales. C'est si rare sur PSX.

DUREE DE VIE

On en reparlera dans un mois... si vous n'êtes pas bloqué.

JOUABILITE

Le système d'icônes est parfait, le japonais gêne moyennement.

INTERET

La saga des Lunar est célèbre, même si le jeu est vieillot. Un grand classique.

89%

(C) 1998 NAWGCO LTD. All rights reserved

en direct du Japon

94%

MONTRE RIDGE RACER Trial 4

MARQUE : SEIKO TIGRE ALBA MONITRE DIGITALE / AIGUILLES
(HEURE, MINUTE, SECONDE) : 5 BOUTONS DE FONCTIONS : CORPS METAL ET
BRACELET PLASTIQUE SOUPLE : ETANCHE JUSQU'À 10 BARS : 5 FONCTIONS
CALENDRIER, CHRONOMETRE AVEC FONCTION DE COMPARAISON DU TEMPS PAR
TOUR (COURSE), MEMORISATION DE TEMPS, TIMER : ALARME : 5 ALARMES
PEUVENT REGLER AU : JOURNÉE, HEURES
INDÉPENDamment LES UNES DES AUTRES : LUMIERE (CADRANT DIGITAL)
ELECTROLUMINESCENCE POUR LA PARTIE AIGUILLE



Comment participer ?

- Effectuez le meilleur temps au tour sur la course "Helter Skelter" avec la voiture de votre choix***
- Prenez une photo d'écran de votre temps dans le tableau des scores (lap records).
- Envoyez-la avec vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse) avant la date limite** à :

Consoles • / Concours
Ridge Racer Type 4
150 rue Gallieni
92514 Boulogne cedex

TOUS LES MOIS*
les 50 meilleurs
scores gagnent :

1er prix

1er prix :
 1 montre Seiko/Ridge Racer Type 4
 1 pendentif Lizard
 1 Stylo Ridge Racer Type 4

du 2e au 5e prix :

1 Stylo Ridge Racer Type 4

du 6e au 50e 2

COMMENT PRENDRE UNE BELLE PHOTO ?

- ÉTEIGNEZ TOUTES LES LUMIÈRES,
PLACEZ-VOUS À 1 MÈTRE DE L'ÉCRAN ENVIRON,
N'UTILISEZ PAS DE FLASH.
N'ENVOYEZ NI CARTOUCHE MÉMOIRE, NI K7 VIDÉO.
SEULES LES PHOTOS SERONT PRISES EN COMPTE !



LEGEND OF KARTIA

Kartia était déjà sorti en version américaine. Il y a pas mal de temps. Le voici maintenant en version française. Et, pour une fois, la traduction n'est pas saloper...

Legend of Kartia est une simulation/RPG entièrement en 3D, dans la lignée de Final Fantasy Tactics ou de Vandal Heart. Vous êtes dans un monde d'heroic-fantasy dans lequel la magie repose sur la Kartia. Cette composante indispensable est plus ou moins rare selon sa provenance. Par exemple, Kartia tirée de l'arbre de vie ne sert qu'aux sorts les plus puissants. Evidemment, elle est rare.

En plus de la magie "classique", certains personnages peuvent invoquer des fantômes. Plus vous avancerez dans l'aventure, plus ils deviendront puissants. Ces fantômes sont répartis en trois types : les normaux, les poupées, les ombres. Un peu comme dans le jeu "pierre, feuille, ciseaux", chaque type

de fantômes en domine facilement un autre et se fait battre par le troisième. Il faudra donc être fin tacticien dans le déplacement de vos troupes, pour ne pas exposer vos lignes à leur pire ennemi.

Défense de mourir !

Vos héros humains ne doivent absolument pas mourir, sinon c'est Game Over. Entre chaque bataille, les personnages discutent et le scénario avance, ce qui contribue à l'excellente ambiance du jeu. On peut sauvegarder entre chaque combat. De nouveaux héros viendront se joindre au groupe. Les batailles comportent parfois quelques surprises, avec des renforts inattendus. Le mode Versus permet d'affronter un ami ou d'exporter ses personnages.

HELP !

GHOST BUSTERS

Les combats ne sont pas aussi classiques que d'habitude. Avec les fantômes, l'éternelle tactique – les guerriers devant, les mages derrière – n'est pas très efficace. Il faut bien observer les lignes ennemies et créer le bon type de fantômes en fonction.



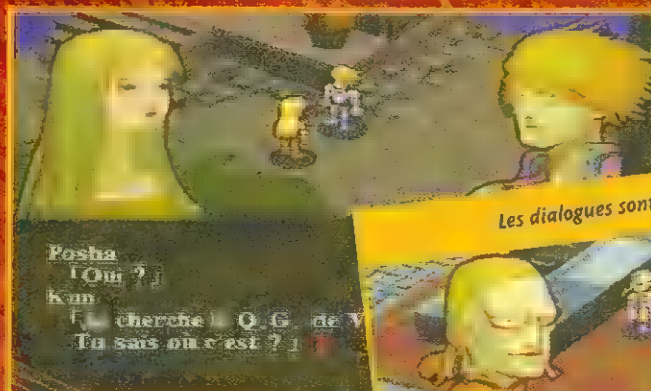
Les ennemis ont des mimiques amusantes quand ils sont touchés.

Il y a du monde à l'écran !



AVIS OUI !

Kartia est l'une des meilleures simulation/RPG de la Playstation. Les graphismes sont sympas, sans plus, mais l'ambiance du jeu est excellente, grâce à une réalisation technique et une traduction soignées. De même, le scénario ne tombe pas dans la mièverie, comme souvent. Les combats sont épiques, avec de grosses batailles, et le système de magie et de création de monstres est excellent. Si seulement cette trollesse de Gia n'avait pas éteint la console avant que je sauvegarde...



Le design des personnages est assez atypique.

Les dialogues sont entièrement en Français.



PANDA

AVIS OUI !

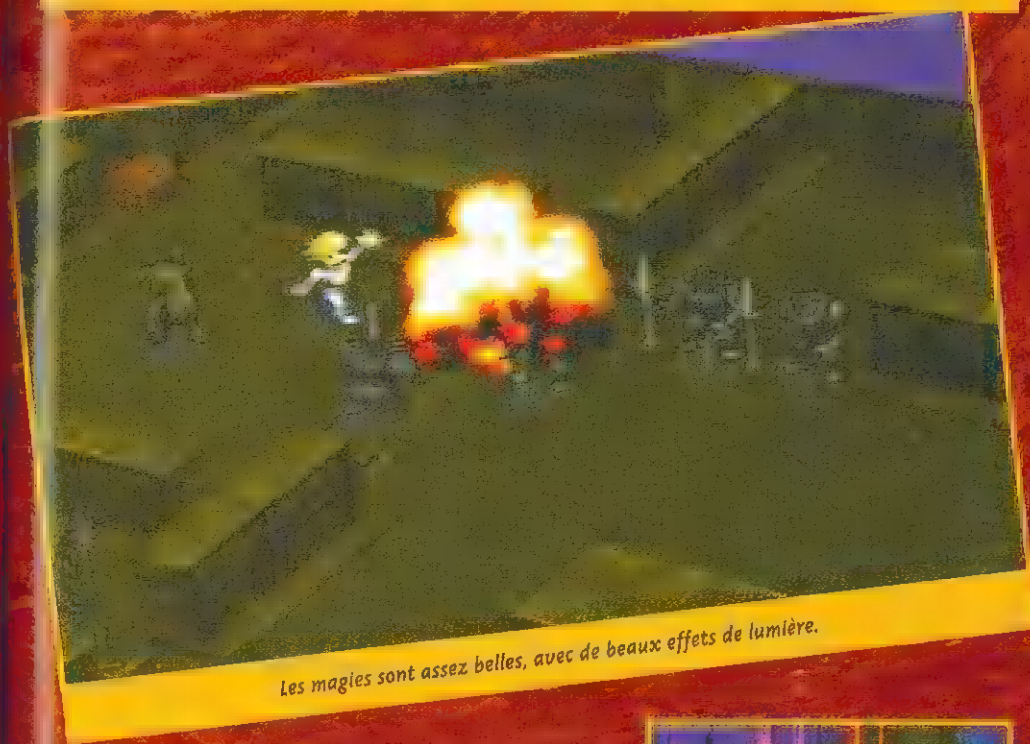
Kartia est vra



CHÉUB



La zone bleutée indique la zone dans laquelle votre personnage peut se déplacer.



Les magies sont assez belles, avec de beaux effets de lumière.

AVIS OUI !

Kartia est vraiment sublime. Ce jeu de stratégie à la Final Fantasy Tactics possède les atouts qui font les grands jeux. Une beauté à tout casser, des ziques superbes, mais surtout un scénario d'enfer et une durée de vie à toute épreuve. En plus, le jeu est très agréable, avec un système d'icônes qui font office de menu lors de combats, et une difficulté croissante. Si vous aimez les jeux de wargames et si vous n'aviez pas vu Kartia en version étrangère, ruez-vous sur la VF.

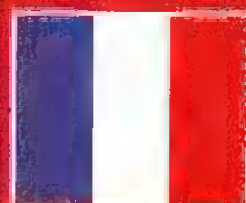
CHÉUB



Cette magie à large zone d'effet touche plusieurs ennemis à la fois.



Pour utiliser les sorts, il vous faut de la Kartia.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : ATLUS
- Éditeur : KONAMI
- SIMULATION/RPG
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI
- Compatible :
- Vibrations : -

PRESENTATION

Une bonne petite intro en images de synthèse.

88%

GRAPHISMES

Ils ne sont pas fantastiques, mais pas mal.

85%

ANIMATION

Dan ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation.

80%

MUSIQUE

Une très bonne ambiance avec de belles mélodies.

89%

BRUITAGES

Classiques. Rien de notable.

85%

DUREE DE VIE

Vous en avez pour un bon moment avant de le finir.

90%

JOUABILITE

Un régal !

95%

INTERET

Un très bon jeu, dans un genre malheureusement un peu délaissé

91%

BUGS BUNNY

Voyage à Travers le

L'un des plus célèbres personnages de la Warner débarque sur Playstation. Bugs Bunny, le lapin infernal, arrive dans un jeu de plates-formes tout en 3D, dont l'esprit est fidèle au dessin animé.

Dnfogrames, qui possède les licences de nombreux personnages de BD et de dessin animé, s'est déjà plusieurs fois cassé les dents avec de mauvaises adaptations. Ce nouvel essai semble le bon, et Bugs Bunny, Voyage à travers le temps, tient toutes ses promesses : esprit fidèle au dessin animé, animations plutôt réussies et bruitages qui n'ont rien à envier au cartoon. Le scénario est des plus simples : Bugs doit parcourir diverses époques à l'aide d'une machine à voyager dans le temps à la recherche de carottes d'or et de réveille-matin. Cinq époques, qui sont autant de niveaux, attendent le héros aux longues oreilles : l'âge de pierre (25 ans et toutes ses dents), le Moyen Âge, le temps des pirates, les années 30 et le futur.

Ennemis en tout genre

Chaque monde est divisé en sous-niveaux que le joueur ne peut atteindre tout de suite.

En effet, à l'ins-
Mario 64 ou,
Banjo & Kazooie
portés ne s'ou-
avoir récupéré
de réveille-ma-
soires se trou-
dans les nomb-
et les trouver
de se creuser
rare de recom-
fois un niveau
tous les objets
Bien évidemm-
en tout genre
tous leur point
suffit générale-
sauter sur la t-
débarrasser. C-
des niveaux, e-
mi-parcours, u-
attend. Ils s'agit
issus de l'univ-
animé. On retr-
pirate, Marvin
Rocky le gang-
Elmer le chass-
Contrairement
personnages d-
débarrasse pas
sautant sur la t-

APPRENTISSAGE

Le premier niveau du jeu se situe hors temps, près d'un grand château fort. Ce passage obligatoire vous familiarise avec les principales actions réalisables : marcher à pas de loup, porter et lancer des objets, faire des roulades, sauter sur des tremplins, abattre un ennemi ou encore grimper le long d'une chaîne d'acier. Chaque mouvement maîtrisé vous sera d'une grande aide pour la suite.



Bugs peut hisser le long des chaînes.



Porter des caisses sert à atteindre des plates-formes situées en hauteur.



Le point d'exclamation qui apparaît signifie qu'une action peut être accomplie en appuyant sur "R1".

Dans le niveau de l'âge de pierre, faut sauter sur la tête des dinosaures pour franchir les ravins.

AVIS OUI !

■ mes premières impressions n'étaient pas très bonnes, principalement à cause des graphismes très sommaires, j'ai rapidement changé

d'avis après quelques minutes.

Bugs Bunny se trouve être très agréable à jouer et réserve beaucoup de bonnes surprises. Les niveaux sont bien pensés et la progression se fait pas à pas. Seul problème : la jouabilité.

La caméra n'est jamais idéalement placée, et il faut continuellement repositionner la vue pour apprécier les perspectives.



NIICO

AVIS

Bugs Bun-
du lapin
grâce à u-



SWITCH

Wii

Le Temps



En effet, à l'instar de Super Mario 64 ou, plus récemment, de Banjo & Kazooie 64, certaines portes ne s'ouvriront qu'après avoir récupéré un nombre précis de réveille-matin. Ces accessoires se trouvent dissimulés dans les nombreux niveaux, et les trouver nécessite parfois de se creuser la tête. Il n'est pas rare de recommencer plusieurs fois un niveau afin de découvrir tous les objets manquants. Bien évidemment, des ennemis en tout genre pullulent. Ils ont tous leur point faible, mais il suffit généralement de leur sauter sur la tête pour s'en débarrasser. Classique ! A la fin des niveaux, et parfois même à mi-parcours, un boss vous attend. Il s'agit de personnages issus de l'univers du dessin animé. On retrouve ainsi Sam le pirate, Marvin l'extraterrestre, Rocky le gangster ou encore Elmer le chasseur.

Contrairement aux autres personnages du jeu, on ne se débarrasse pas d'un boss en lui sautant sur la tête, et trouver



Chez les pirates, les crabes sont pénibles, car ils lancent leur pince sur vous.



Pour abaisser ce nouveau pont-levis, il faut renvoyer plusieurs fois les boulets dans la tronche du pirate.



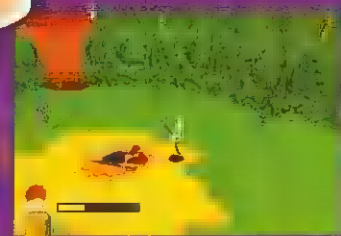
Une phase qui rappelle per Mario 64 : faut sauter de mât en mât sans se faire attraper par les pirates.



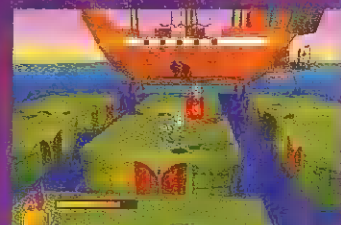
Pour que le ptérodactyle ne vous entende pas, il faut passer pas de loup devant lui.

BOSS A FOND

Les boss sont nombreux. On en trouve en fin de niveau et parfois même à mi-parcours. La différence des autres personnages, on ne s'en débarrasse pas en leur sautant sauvagement sur la tête, mais en effectuant diverses manœuvres à trouver. En voici quelques-unes...



Elmer le chasseur, il faut lui botter les fesses plusieurs fois.



Sam le pirate, évitez ses boulets et envoyez-lui un tonneau de dynamite.



Un acolyte de Rocky le gangster, faut forcer à placer sur la trajectoire des bombes pour faire perdre de l'énergie.



Rocky le gangster, pour battre, fatiguez son acolyte, bottez-lui les fesses, faites même rapidement avec Rocky. Une totale coordination est rigueur.

AVIS OUI, MAIS...

Bugs Bunny sur PS est assez sympa. L'univers du lapin farceur jamais farci est bien retranscrit, grâce à une 3D propre et bien colorée. Mais en y jouant, j'ai été déçu de ne pas retrouver la voix originale du Bunny de mon enfance. Les collisions avec les ennemis ou lors des phases de saut sont un peu floues. L'humour et la légendaire astuce du célèbre lapin vous feront oublier la maniabilité approximative et les caméras à régler fréquemment. Le soft est amusant et parfois assez subtil, mais répéter sans cesse les mêmes actions sans pouvoir jauger ses sauts est assez frustrant.

SWITCH

Les boss de niveau sont des figures célèbres des dessins animés : Sam le pirate ou encore Elmer le chasseur.

BUGS BUNNY

Voyage à Travers le Temps

... le moyen de lui faire perdre de l'énergie n'est pas évident. Mais une fois l'astuce trouvée, le plus gros du travail est effectué.

Vive la dynamite !

Bugs peut, et doit, aussi utiliser des objets pour avancer : trouver une clé pour déverrouiller une porte, lancer une perle au cœur d'une cible pour abaisser un pont-levis, superposer plusieurs caisses pour atteindre une plateforme en hauteur, sauter sur des interrupteurs pour les activer ou encore déposer de la dynamite devant une porte blindée pour la faire exploser. En fait, tout comme les boss, la solution se trouve généralement à proximité de l'énigme rencontrée.

Il suffit de regarder un peu autour de soi pour comprendre rapidement quel objet utiliser pour déclencher un mécanisme. Heureusement, un niveau en tout début de partie permet de se familiariser avec les commandes et certains panneaux donnent quelques explications et astuces afin de vous aider à progresser.

Fidèle au dessin animé

Entièrement en 3D temps réel, Bugs Bunny contient des graphismes dans l'ensemble soignés. N'allez pas chercher des textures incroyables, il n'y en a pas : Infogrames ■ en effet voulu rester fidèle au graphisme du dessin animé. Cela peut choquer au premier abord, surtout pour un jeu en 3D, mais on s'y fait très rapidement. Le seul problème, et il est de taille, provient de la mauvaise gestion de la caméra. Elle a en effet tendance à tourner autour de Bugs à chaque déplacement. Non seulement, cela donne le tournis, mais il faut continuellement réajuster la vue, ce qui nuit à la jouabilité. Bugs se révèle plus jouable avec la manette analogique, bien que le stick soit un peu trop mou. Au final, Bugs Bunny se révèle être un bon jeu de plates-formes, bourré de surprises et aux niveaux bien agencés.

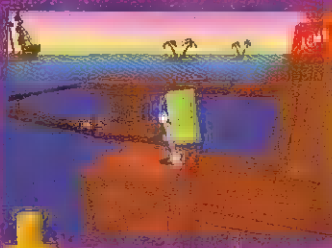


Pour choisir son époque, Bugs se déplace le long du bord d'une machine à voyager dans le temps.



OBJETS PERDUS

Quand une situation semble inextricable, il y a fort à parier qu'il faille utiliser un objet pour sortir de cette mauvaise passe. Grâce au premier niveau, vous devriez rapidement vous tirer d'affaire. Quoi qu'il arrive, chaque situation se débloque en utilisant des objets à portée de vue. Visitez les lieux alentours, et la solution viendra d'elle-même.



Utilisez les caisses de bois pour atteindre la plateforme supérieure, en haut à droite de l'écran.



En tirant plusieurs fois dans la cible, vous abaissez le pont-levis.



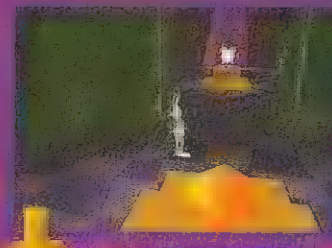
La torche ne reste pas longtemps allumée, faut donc montrer rapide pour enflammer la mèche du baril à poudre.



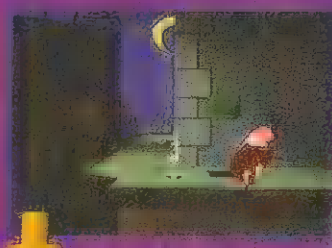
Pour activer les interrupteurs en toute tranquillité, donnez un coup de chien.



La dynamite est le meilleur moyen pour ouvrir les coffres-forts.



Grâce à ce lingot d'or, vous maintenez une pression constante sur l'interrupteur qui contrôle l'ouverture de la porte.



Placez-vous sous l'ombre noire pour faire chuter un coffre-fort. Faites en sorte que votre adversaire vous suive, il le recouvrira sur le écran, cela demande un sacré tempo.

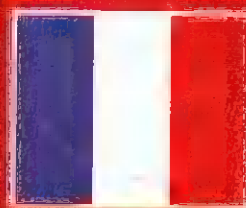


Les carottes nombreuses, manquées ou cachées.



Le gardien du trésor, le voleur des coffres.

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : TRES MOYENNES

PRESENTATION

De nombreuses scènes cinématiques en 3D temps réel. Des options claires en français.

86%

GRAPHISMES

Les décors manquent de textures, mais l'esprit du dessin animé est respecté.

80%

ANIMATION

Les animations des persos sont bien réalisées, mais manquent de souplesse.

81%

MUSIQUE

Les thèmes sont un peu mous. On aurait aimé plus de rythme.

70%

BRUITAGES

A part le cri de Bugs, qui est affreux, ils sont réussis.

89%

DUREE DE VIE

Le jeu, c'est une habitude chez Infogrames, devient vite difficile.

90%

JOUABILITE

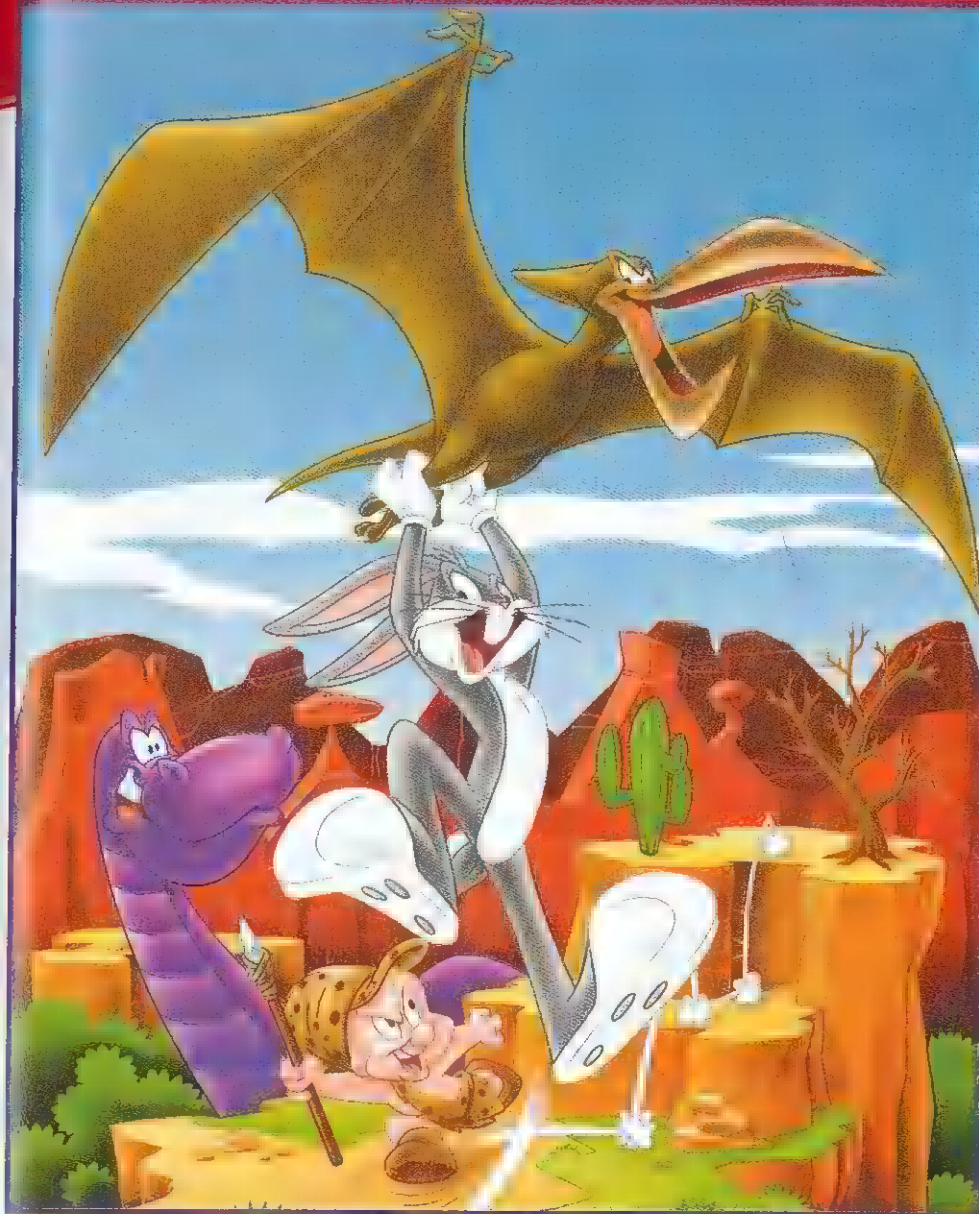
Les caméras tournent sans cesse au mauvais moment. Pas facile d'être précis.

75%

INTERET

Bugs Bunny est un bon jeu de plates-formes et une fidèle adaptation du dessin animé. Les niveaux comportent de bonnes idées.

82%



Les carottes d'or sont pas nombreuses. Elles sont souvent blaquées ou cachées sur les ennemis.



Pour faire sortir les gangsters de leur cachette, faites sauter les portes coup dynamite.



Le gardien du musée possède qui vous ouvrira la salle des coffres. Mais comment se débarrasser de lui ?



Comme dans Banjo & Kazooie, certains niveaux ne seront accessibles que si vous passez assez tôt réveille-matin

Les mordus de jeu d'aventure ont tous craqué devant l'ingéniosité et le talent des développeurs de Resident Evil. Silent Hill, qui combat dans la même catégorie, éveille la curiosité et le doute. L'élève aurait-il dépassé le maître de l'action horrifique ?

SILENT HILL

HELP !

VICIEUX

Certaines énigmes sont très vicieuses. De manière générale, il faut prêter attention à tous les détails du décor pour ne rien rater d'essentiel.



Un papier important.

La première énigme du jeu intervient après la disparition de Cheryl. Il faut récupérer le morceau de papier près du précipice, au bout de la rue Matheson. Il vous conduit à la niche des chiens de la rue Levin et à la clef qui ouvre la maison, juste derrière la niche.



Le piano. Voici l'un des passages les plus difficiles. Le poème sur le tableau de la salle de musique vous indique les touches du piano à jouer pour récupérer le médaillon d'argent de l'horloge de la cour (les oiseaux blancs pour les touches blanches et les noirs pour les touches noires). La première touche blanche est un do, la seconde, un ré, etc. Les touches noires sont les dièses et les bémols. À titre d'exemple, le do dièse, situé au-dessus et à droite du do, est également un ré bémol.



Le tableau. Lors de son passage à l'hôpital, Harry se retrouve propulsé dans une dimension parallèle aux arrières-goûts d'Enfer. Après avoir récupéré les quatre pierres dans les différents étages du bâtiment, il faut les placer sur le tableau de la salle de garde du deuxième étage. Le petit poème peut vous aider, mais, pour faciliter votre parcours, voici la solution : pierre rouge en haut à gauche, bleue en haut à droite, beige en bas à gauche, et verte en bas à droite.

Difficile de proposer un jeu d'aventure/action digne de ce nom après le raz-marée Resident Evil. C'est pourtant le défi que relève ici Konami. L'introduction est une pure merveille de technique et de sensation. Une musique bien flippante accompagnée des images de synthèse splendides du jeu dans une atmosphère très dérangeante. Le scénario de cette saynète donne l'impression que Harry Mason roule en compagnie de sa fille Cheryl sur une route proche de Silent Hill, une petite bourgade d'apparence anodine.

Harry cherche Cheryl

Soudain, une jeune femme traverse la route en toute hâte. Harry tente de l'éviter, mais son véhicule devient incontrôlable. C'est l'accident. À son réveil, Harry prend conscience que Cheryl n'est plus dans la voiture. Il part à sa recherche dans les rues de Silent Hill.

L'aventure commence et vous vous retrouvez immédiatement dans une situation délicate : un dédale de rues infestées de

créatures diaboliques. Une halte au café du coin permet à Harry de rencontrer une jeune policière qui lui confie sa première (et indispensable !) arme.

Un larsen terrifiant

Une promenade dans les rues et la collecte d'indices vont rapidement vous permettre d'évoluer dans un univers très singulier, dans lequel les zombies côtoient des aberrations génétiques en tout genre. L'atmosphère pesante, l'impression de stress permanent sont vite renforcées par la petite radio qu'Harry découvre et qui émet un larsen terrifiant à l'approche d'un ennemi.

Des énigmes tordues

Résoudre les premières énigmes demandent de la méthode, car la difficulté est bien corsée. La liberté d'action dans la ville est quasi totale et les mouvements d'Harry, même si la Motion Capture est moins réussie que celle de Resident Evil, apportent de bonnes sensations. La taille de la ville offre une épopée jamais vue sur Playstation.

La quête des bonus est parfois frustrante, mais l'instinct souvent prend le dessus. La variété des rebondissements n'en finissent pas de rendre même les joueurs aguerris.

Sensations

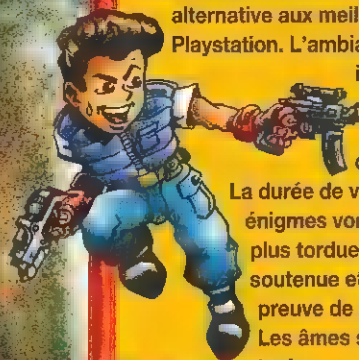
C'est un vrai plaisir de se balader dans un univers en contrastes, où les bruits, les mini-événements, les touches supplémentaires des boss sont tous là pour vous faire sentir la puissance du jeu. Le nombre de combats permet d'installer solidement le plus grand plaisir des sensations fortes.

Magie noire

Les armes et le jeu au hasard du jeu jouent à l'esprit étrange et déca-

AVIS OUI !

Voici un très bon jeu qui présente une excellente alternative aux meilleurs titres du genre sur Playstation. L'ambiance, très prenante, et les innovations du scénario propulsent ce concentré d'épouvante au sommet des jeux les plus inspirés.



La durée de vie est exemplaire et les énigmes vont du simple casse-tête à la plus tordue des intrigues. L'action est soutenue et il faudra savoir faire preuve de sang-froid dans l'adversité. Les âmes sensibles n'ont qu'à bien se tenir.

TOXIC

AVIS

Silent Hill des frissons sur les ongles, sonore, t-



NIICO

SILENT HILL

Une halte
net à Harry
une policière
nière (et
e.

ifiant

les rues et
vont
mettre
ivers très

les

aber-

n tout genre

te, et

ss pér-

forcées par

Harry découvre

n terrifiant à

emi.

ordues

res énigmes

thode, car

rsée. La

ville est

ouvements

Atm-

ussie que

il, apportent

s. La taille

pop-

tation.

La quête des indices et des bonus est parfois très guidée, mais l'instinct du joueur doit souvent prendre le pas pour sortir Harry d'énigmes tordues. La variété des décors et les rebondissements du scénario finissent pas de surprendre même les joueurs les plus aguerris.

Sensations fortes

C'est un vrai plaisir d'évoluer dans un univers aussi riche, tout en contrastes saisissants. Les bruitages, minimalistes, collent parfaitement à l'action et apportent une touche de réalisme supplémentaire. Les monstres et les boss sont tous originaux, et les rencontrer ne manquera pas de vous faire sursauter. Un nombre raisonnable de combats permet à l'intrigue de s'installer solidement, pour le plus grand plaisir des mordus de sensations fortes.

Magie noire

Les armes et les objets trouvés au hasard du parcours participent à l'esprit résolument étrange et décalé du jeu.

AVIS OUI !

Silent Hill est le premier jeu vidéo à m'avoir donné des frissons ! Assis dans le noir avec un casque sur les oreilles, l'effet est garanti ! L'ambiance sonore, tant les bruitages que la musique, est en effet l'un des points forts de ce jeu.

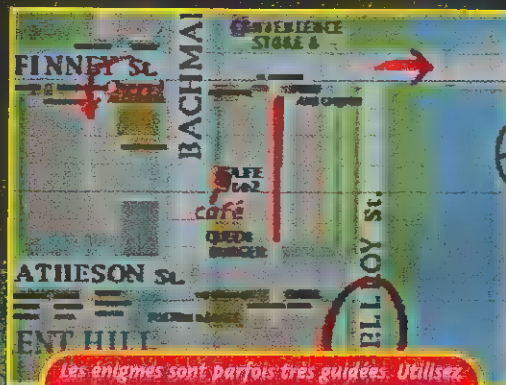


NIICO

Graphiquement réussi, Silent Hill mêle les scènes en 3D temps réel à d'autres à la Alone in the Dark, en caméra fixe. Quant aux énigmes, elles sont assez tordues pour vous retenir longtemps devant votre écran. Dommage que les voix soient en anglais et pas en français. Attention, chanmaille !



Silent Hill regorge de cadavres.



Les énigmes sont parfois très guidées. Utilisez la carte pour vous repérer facilement.

BESTIAIRE

Les rues et les bâtisses regorgent de zombies et de monstres. Chaque sale bête rencontrée possède des aptitudes particulières au combat. À vous de manœuvrer judicieusement.



Le docteur Zombie fait partie des curiosités touristiques de la clinique. Silent Hill. Prêt pour l'incision, docteur ?



Les enfants de la maternelle sont devenus de vrais monstres, aux griffes acérées. Les bruitages qui accompagnent leurs attaques sont particulièrement ignobles.



Le premier véritable boss du jeu n'est pas très difficile à tuer. Visez l'intérieur de la bouche.



Les hommes-singes apparaissent vers la fin du jeu, aux alentours du bateau d'Harry. Attention, ils sont très rapides.

SILENT HILL

DES LIEUX EFFRAYANTS

La diversité des lieux visités est impressionnante. Les couleurs et les détails sont nombreux et favorisent l'immersion du joueur dans l'univers si particulier de Silent Hill.



La clinique réserve des surprises à ses visiteurs. Il ne fait vraiment pas bon se faire soigner dans cet endroit.



Dans les couloirs de l'école maternelle, vous ferez plein de nouveaux copains.



L'église vous permet de rencontrer la vieille prêtresse. Beaucoup d'informations précieuses vous y attendent.

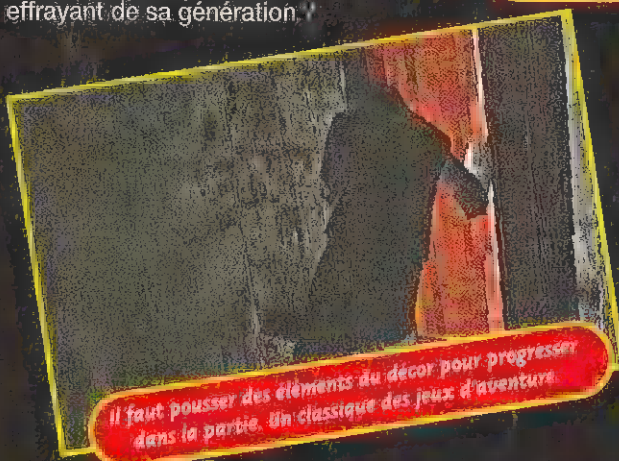


Le lieu du culte. C'est de cet endroit qu'Harry se retrouve propulsé dans un terrifiant univers parallèle.

... L'ambiance générale est tout bonnement extraordinaire, et il n'est pas rare de frémir à l'ouverture d'une nouvelle salle ou d'un nouveau tunnel. L'aventure vous mènera aux quatre coins de Silent Hill, une petite ville aux parfums de magie noire et de culte satanique. Alors, serez-vous assez malin et solide à la fois pour relever les divers défis du jeu le plus effrayant de sa génération.



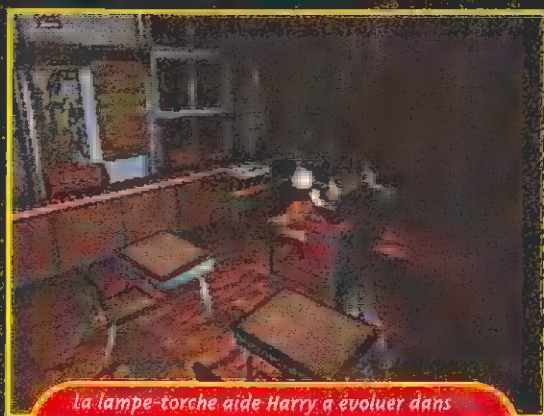
Vous ferez nombreuses rencontres. Chacune d'elle contribue à dévoiler le scénario.



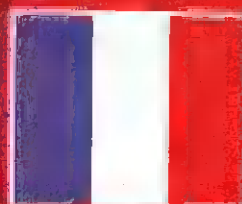
Il faut pousser des éléments du décor pour progresser dans la partie. Un classique des jeux d'aventure.



L'horreur est présente à chaque coin de rue. Les détails du cadavre sont saisissants et réalistes.



La lampe-torche aide Harry à évoluer dans pénombre. Quelques surprises l'attendent au détour d'un rayon lumineux.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

De splendides images de synthèse, sur une musique de circonstance.

92%

GRAPHISMES

Pas franchement tape-à-l'œil, ils collent cependant bien à l'ambiance générale.

92%

ANIMATION

Peut mieux faire. Certains ennemis ont des mouvements carrément ratés.

88%

MUSIQUE

Essentiellement lors de l'intro. Pendant le jeu, des thèmes très discrets.

85%

BRUITAGES

Le strict minimum, mais ils contribuent à l'angoisse qui étreint le joueur.

88%

DUREE DE VIE

Des heures de jeu pour les plus tenaces. Les options relancent l'intérêt des parties.

93%

JOUABILITE

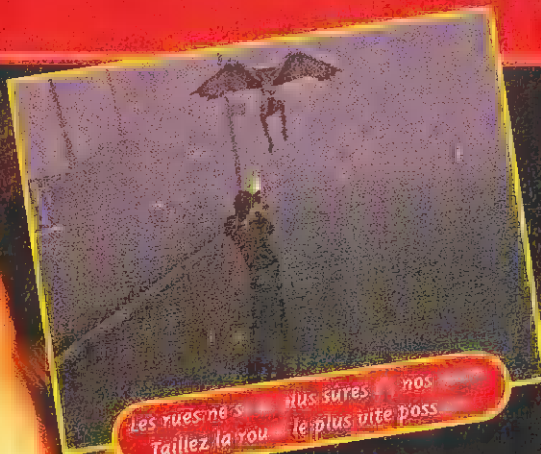
Un jeu parfois difficile à appréhender, mais l'orientation des caméras est judicieuse.

88%

INTERET

Silent Hill est une petite perle de l'aventure/action. Ce jeu possède un vrai style et regorge de trouvailles.

92%



Les rues ne sont plus sûres, nos
Taillez la route le plus vite possible



Dépêchez-vous, vous débarrasser
de cette vieille infirmière

ARSENAL ET OBJETS

Les armes sont assez classiques, mais leur découverte est toujours un soulagement. Gardez vos munitions pour les ennemis les plus coriaces. Les objets ont tous une fonction particulière. L'arsenal, clair et précis, indique la nature des objets et donne de précieuses indications quant à leur utilité.



Le fusil canon scie est très efficace
en cas d'attaque sauvage. Économisez vos
munitions, elles sont précieuses.



Le fusil à chasse est une arme
très puissante. Les boss les plus
coriaces n'ont qu'à bien se tenir. Ce
fusil est accroché à l'un des murs
de la salle de combats, près du papillon
géant.



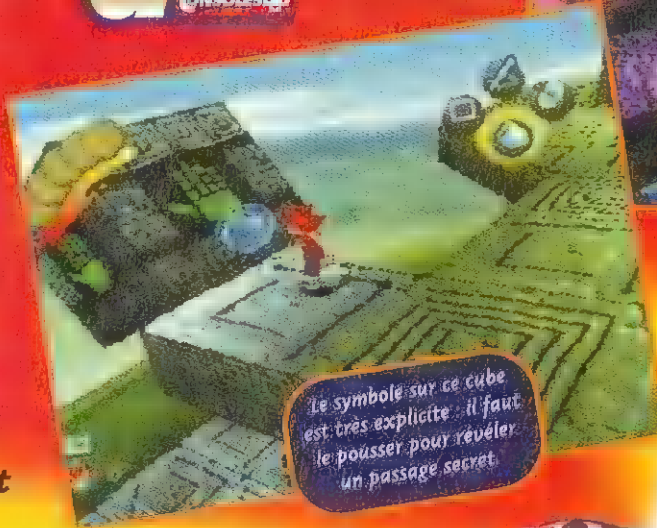
Il faut bien regarder dans tous les
endroits de la ville et dans tous les recoins
des maisons visitées, les bonus sont
nombreux et bien venus.



Sachez utiliser les objets
trouvés avec modération et
intelligence. Chaque objet a une
utilité et chaque bonus vous aide
à mener à bien votre quête.



La plage de l'époque primitive est un spectacle pour les yeux. C'est aussi un niveau bourré d'humour, comme ce singe en train de bronzer sur un transat.



Le symbole sur ce cube est très explicite : il faut le pousser pour révéler un passage secret.

Ape Escape, disons-le tout de suite, est très certainement le jeu de plates-formes/action le plus innovant et le plus abouti de cette année sur Playstation. Les idées nouvelles abondent, d'autres s'inspirent des célèbres Mario et Zelda sur Nintendo 64, deux références en la matière, et comme la jouabilité est à toute épreuve, que demander de plus ?

ÇA SERT DE COURIR !

Ape Escape est vraiment un jeu de plates-formes/action très original. En effet, le boss que l'on retrouve régulièrement au cours du jeu ne donne pas lieu à un affrontement classique : il s'agit en fait de battre son ami Buzz dans une course à pied bourrée d'obstacles !



Il faut aller le plus rapidement possible tout en évitant les pièges du niveau. Pas facile du tout.



Au fil des rencontres avec Buzz, les niveaux demandent toujours plus de maîtrise et un parfait contrôle.

Le scénario, comme d'habitude, est des plus simples : un professeur de vos amis a inventé une machine à remonter le temps et vous convie à son inauguration. À l'heure du rendez-vous, vous découvrez avec stupéfaction le professeur et sa fille Katie solidement ligotés. Des centaines de singes ont envahi le labo. Après avoir libéré vos amis et chassé les singes de l'atelier, vous comprenez l'horreur du désastre : certains singes ont remonté le temps avec l'intention de faire des primates la race dominante. Le professeur décide alors de vous envoyer dans le passé capturer les singes et sauver le monde.

Un arsenal digne de James Bond

Votre personnage, Spike, dispose de différents gadgets fabriqués par le savant : un filet pour attraper les singes et un sabre-laser pour se protéger des créatures qui peuplent les différents niveaux. Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, le professeur vous apporte de nouvelles inventions pour vous aider dans votre tâche : filet aquatique, cerceau de protection, hélices pour voler et atteindre les plates-formes.

AVIS OUI !

Ape Escape est incontestablement le meilleur jeu de plates-formes/action de la Playstation. Non seulement il propose une jouabilité sans faille, mais il grouille d'idées sympathiques.

Même si certaines sont largement pompées sur Mario et Zelda, on ne s'en plaindra pas. Les graphismes sont très chouettes et varient en fonction des niveaux. Les bugs d'affichage sont rares : la Playstation nous montre vraiment ce qu'elle a dans le ventre. La Playstation tient son Mario 64 !



NIHICO

On se croirait en rencontre avec des monstres insolites, comme dans les films de science-fiction.

APE ESCAPE

RAMP

La meilleure manière de capturer les singes sans leur faire peur est de courir après eux pendant des heures. Cela consiste simplement à s'approcher d'eux en rampant. Sur leur tête, un gyrophare vous indique si vous avez été repéré ou non. Si vous êtes repéré, votre personnage ne se doute de rien, mais si vous n'avez pas été repéré, elle a entendu un bruit ; et roulez, elle s'enfuit.

En caves, on rencontre
des monstres insolites,
et vers grand qui pend
du plafond.



En début de partie, vous n'avez
pas tous les gadgets et certains
chemins vous sont interdits d'accès.
Pensez à y retourner par la suite.



Spike peut s'accrocher à certaines
poutres pour franchir les ravins.

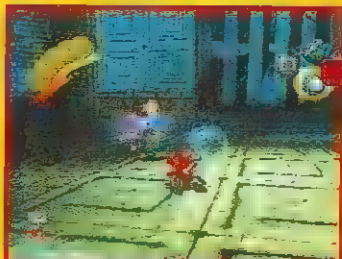
WOLF SCAPE

TM

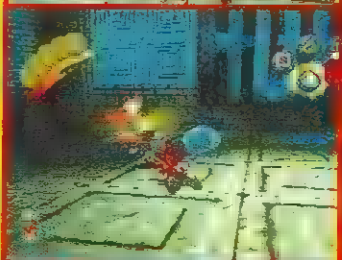
HELP !

RAMPEZ

La meilleure
manière de capturer
les singes sans leur
courir après
pendant des heures
consiste
simplement à
s'approcher d'eux
en rampant.
Sur leur tête, un
gyrophare vous
indique si vous avez
été repéré ou pas :
bleu, votre victime
ne se doute de rien ;
jaune, elle a entendu
un bruit ; et rouge,
elle s'enfuit.



La lumière est
bleue, le singe
ne se doute de
rien.



Jaune, ses sens
sont en éveil et
il va se
retourner.



Rouge, il va
s'enfuir ou
utiliser ses
armes contre vous.

SALES BÊTES

Les bestioles que vous allez rencontrer ne sont pas toutes
d'inoffensives créatures. En effet, il n'est pas rare d'affronter des
adversaires bien plus gros que vous. Une réalisation technique
parfaite pour un rendu visuel incroyable.



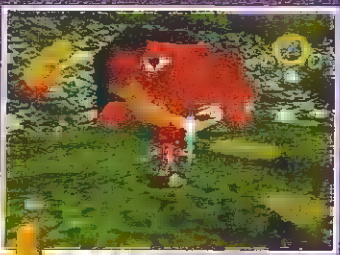
Le tyrannosaure vous fonce
dessus et va tenter de vous croquer
s'il vous aperçoit.



Le requin marteau est très
rapide sous l'eau et n'hésitera pas à
vous dévorer tout cru.



Le poisson-chat vous
empêchera d'avancer tranquillement
sur votre bateau pneumatique.



Cette tortue cache l'entrée
d'un niveau. Pour y pénétrer, tapez
sur sa tête et entrez dans sa bouche.



Vos adversaires ne sont pas
tous fait de chair et d'os. Vous
affrontez ici un arbre gigantesque.



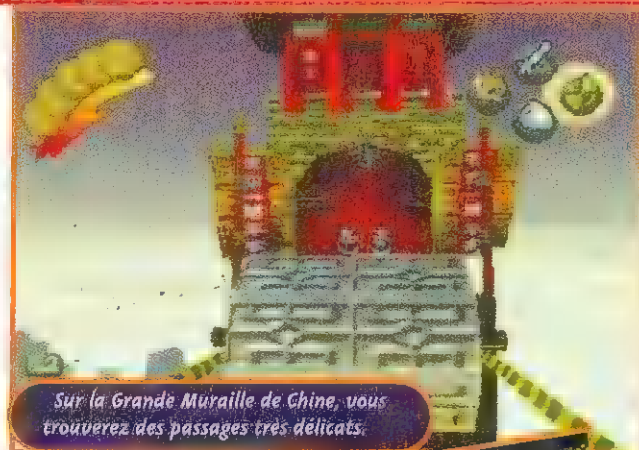
Ce mammouth est invincible.
Utilisez le lance-pierres avec un
projectile explosif pour déloger le
singe qui se trouve sur son dos.



Vous ne pouvez pas vous
débarrasser de ce tricératops. Mais
sur son dos, il y a un singe...



Il ne fait pas bon se frotter
aux méduses : leurs tentacules sont
électriques.



Sur la Grande Muraille de Chine, vous trouverez des passages très délicats.



Chaque fois qu'un singe cogne ce gong de bronze, de lourdes charges heurtent le sol de manière aléatoire.



Il faut parfois utiliser votre sabre-laser sur des mécanismes pour ouvrir ou abaisser des portes et des ponts-lévis.



Cette plate-forme est dangereuse : une scie circulaire la traverse part-en-part.

APE ESCAPE



... situées en hauteur, lance-pierres multifonction, radar pour détecter les singes à distance, télécommande de voiture...

Au total, ce ne sont pas moins de huit gadgets que vous pourrez utiliser. Vingt-cinq niveaux répartis en huit mondes vous attendent : vous voyagerez d'époque en époque, de la préhistoire à l'ère cénozoïque (qui a vu la disparition des dinosaures). Chaque niveau est un univers très ouvert : le joueur n'est pas cantonné dans un couloir de jeu comme dans Crash Bandicoot, mais dans une aire à la Spyro. Libre à lui de se diriger où bon lui semble. Si les premiers niveaux sont relativement courts et demandent peu d'efforts pour en venir à bout, l'affaire se complique rapidement dès le troisième monde, l'époque Primitive.

Gare aux gorilles

En effet, le nombre de singes à capturer augmente sensiblement et les primates ne se laissent pas facilement prendre entre les mailles de votre filet. En fait, ils disposent chacun de leur propre intelligence – artificielle, il va sans dire. Certains sont calmes,

d'autres véloce, d'autres encore très agressifs. La meilleure méthode pour les approcher consiste à ramper dans leur dos pour les prendre par surprise. Pour vous aider, les singes ont sur leur tête un gyrophare ; s'il est bleu, vous n'êtes pas repéré, mais si la couleur passe au jaune, puis au rouge, vous pouvez être certain que le primate tentera de vous échapper. Un conseil : avancez toujours prudemment. Les niveaux comportent toujours plus de singes qu'il ne faut en

capturer. Il y a deux raisons à cela : d'abord, vous ne disposez pas toujours d'un gadget pour avancer plus loin dans le niveau. Il vous faudra alors vous montrer patient et retourner dans le niveau plus tard. Ensuite, le jeu vous réservera une surprise quand vous réussirez à capturer 100% des singes. Toute récompense se méritant, il aurait été trop simple de finir le jeu rapidement. Il va donc falloir trimer pour découvrir l'intégralité des singes cachés. Voilà qui rallonge la durée de vie.

Enfin, première mondiale sur Playstation, Ape Escape ne se joue qu'au pad analogique. Le joueur dirige Spike et lui fait exécuter l'ensemble de ses actions par l'intermédiaire des deux joysticks. Une prise en main qui se révèle excellente, mais qui demande pas mal de temps d'accommodation. Ce système de commande se prête d'ailleurs parfaitement à certaines actions, notamment dans les nombreuses séquences où Spike doit utiliser les rames de son bateau gonflable.

PROF

Au fil de votre...
qui vous sera...
Une fois assie...
appui sur la t...
Incontestab...



Le filet ag...
singes qu...

Le radar v...
position des singe...

Le filet se m...
facilement. Il suti...
pour capturer les...

Le lance-pie...
une objective. Il es...
redoutable précisio...

PROFESSEUR GADGET

À fil de votre progression, le professeur vous offre de nouveaux gadgets qui vous seront d'une grande utilité. Une fois assignés aux boutons du pad, les gadgets s'utilisent par un simple appui sur la touche choisie. Incontestablement très pratique !



Le filet aquatique permet de capturer les singes qui évoluent sous l'eau.



L'hélice vous offre la possibilité d'atteindre les plates-formes situées en hauteur.



Le radar vous donne la position des singes dans le niveau.

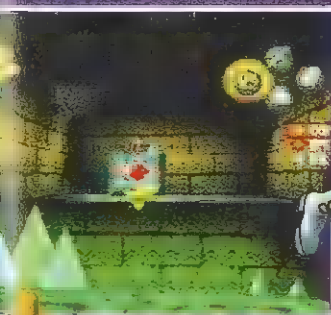
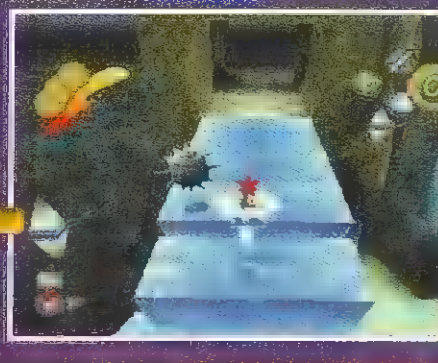


Le lance-pierres utilise trois sortes de projectiles : pierres, bombes explosives et roquettes autoguidées.



Le filet se manie très facilement. Il s'utilise uniquement pour capturer les singes.

Le cerceau de protection vous protège des ennemis, mais vous fait aussi courir plus rapidement.



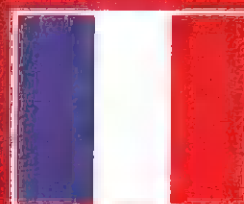
Le lance-pierres s'utilise en une subjective. Il est d'une remarquable précision.

AVIS OUI !

Cet Ape Escape est une petite révolution. J'ai été complètement séduite par ce jeu mignon et sympa. Le Dual Shock entièrement mis à profit est un régal. Le jeu est simple,

coloré, joyeux, avec un esprit très japonais. Bref, tout ce qu'il faut pour me plaire. Il y a plein de petites trouvailles géniales, comme les gadgets du héros. De plus, la finition est impeccable. Pas de bugs d'affichage, ni de défauts d'animation. Seule petite critique : les angles de caméra sont parfois douteux, mais c'est rare. Alors, foncez droit dessus !!!

GIA



- Version OFFICIELLE
- Dialogues FRANÇAIS
- Textes FRANÇAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- PLATES-FORMES/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE UNIQUEMENT
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Les écrans d'options sont en français, tout comme les voix.

90%

GRAPHISMES

D'une excellente qualité avec des décors très variés.

90%

ANIMATION

Souplesse et fluidité sont de la partie. Parfois de très légers ralentissements.

90%

MUSIQUE

Les thèmes varient avec chaque niveau et sont agréables.

89%

BRUITAGES

Le cri des singes est réaliste. En fait, tous les bruitages sont de bonne qualité.

85%

DUREE DE VIE

Terminer les niveaux, ça va. Mais les faire à 100%, c'est plus dur !

90%

JOUABILITE

AE est jouable uniquement avec le pad analogique. Le contrôle est parfait !

95%

INTERET

Ape Escape est la référence en la matière sur Playstation : des idées très intéressantes, une réalisation sans faille et un plaisir de jeu immense.

95%

Capcom
Generations

Capcom et Virgin Interactive ont eu une idée formidable et révolutionnaire : réunir sur quatre CD et à un prix défiant toute concurrence, treize anciens titres d'arcade parmi les plus célèbres. Du jamais vu !



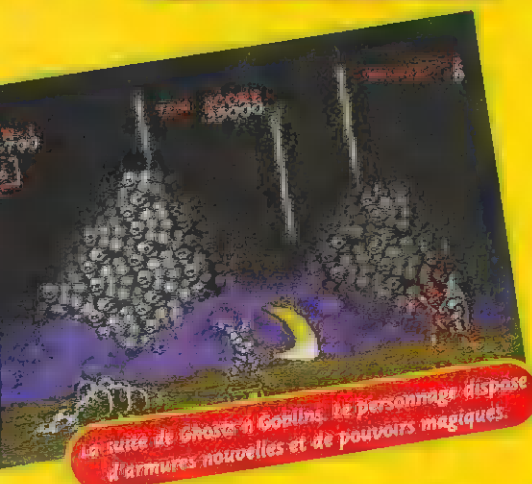
1942. L'un des premiers shoot'em up de Capcom. Pas très beau non ?



1943. Les graphismes évoluent un peu, mais restent tout de même pauvres.



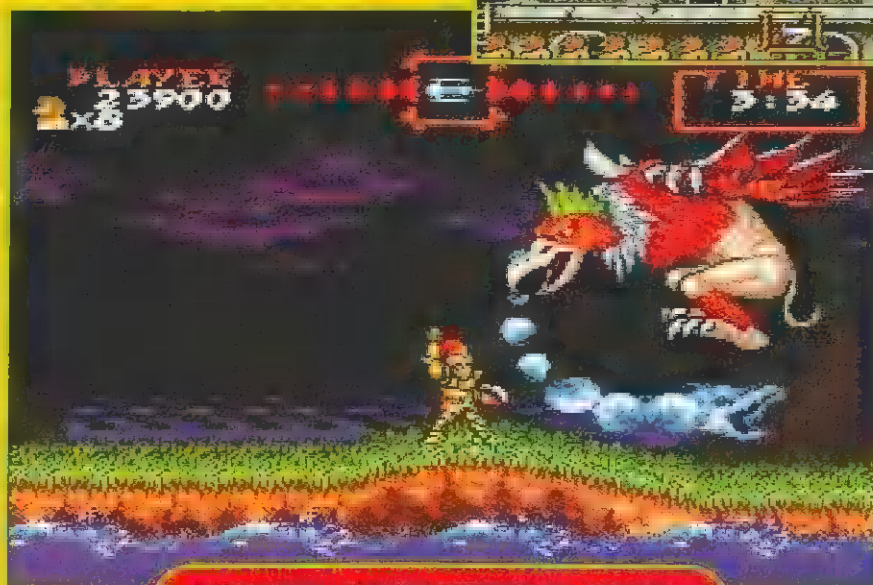
1943 Kai. Enfin un shoot'em up qui dépote. Des dizaines de sprites à l'écran et des graphismes plus fouillés.



La suite de Ghosts'n Goblins. Le personnage dispose d'armures nouvelles et de pouvoirs magiques.



Ghosts'n Goblins. Le jeu de plate-formes par excellence.



Sorti uniquement sur Super Nintendo, Super Ghouls'n Ghosts a inventé le double saut. Un mythe !

Rasant l'herbe sous le pied de Namco et de ses nombreuses compilations (cinq sorties officiellement en France, plus deux en import), Capcom et Virgin ont eu l'excellente initiative de proposer à prix réduit une collection de treize titres dans un boîtier contenant quatre CD. On retrouve ainsi la plupart des jeux qui ont fait le succès de Capcom en arcade au milieu des années 80.

Du meilleur et du pire

A l'époque, il s'agissait essentiellement de jeux de plates-formes et de shoot'em up. Ainsi, sur le premier CD, intitulé Wings of Destiny, on trouve 1942, 1943 et 1943 Kai. Trois excellents shoot'em up dont le plus réussi est incontestablement 1943 Kai.

Le deuxième CD est assurément le meilleur des quatre et justifie à lui seul l'achat de cette compila-

tion. Il renferme Arthur, comportant des Goblins, Ghouls, Super Ghouls'n Ghosts, des superbes jeux de plates-formes. Le troisième CD, intitulé Commando, est, comme l'indique, une compilation de premiers jeux de plates-formes (shoot), Son Son (shoot), Man/Pengo-like (shoot). Très décevante la qualité des graphismes par leur intérêt.

Collection

Enfin, on trouve le quatrième et dernier CD, intitulé Blazing Guns, très de prestige : Commando (aussi appelé Commando Gun Smoke). Il s'agit d'un shoot'em up qui se joue dans la peau d'un Cow-Boy. Très bien réalisés, ces jeux vieillissent en toute honneur sur cette compilation. Ça vaut le déplacement.

AVIS OUI !

Ce n'est pas la première fois qu'un éditeur nous propose une compilation : GT Interactive l'a fait avec des jeux Midway et Sony avec des jeux de Namco. Pourtant, voilà bien la première fois qu'un éditeur propose treize jeux dans un seul boîtier pour moins de 250 F ! Voilà pourquoi cette compil mérite 90%. Il faut dire qu'elle contient des titres incontournables, comme le fameux Super Ghouls'n Ghosts, ou encore la série des 1942 et autres Commando. Un cadeau d'enfer !



NIICO

Generations

mais vu !

de sous le
mco et de
uses
orties
nce, plus
com et
ente
à prix
de treize
contenant
ve ainsi la
ont fait le
n arcade au

du pire

ait essen-
plates-
m up.
CD, intitulé
trouve
ai. Trois
up dont le
estable-

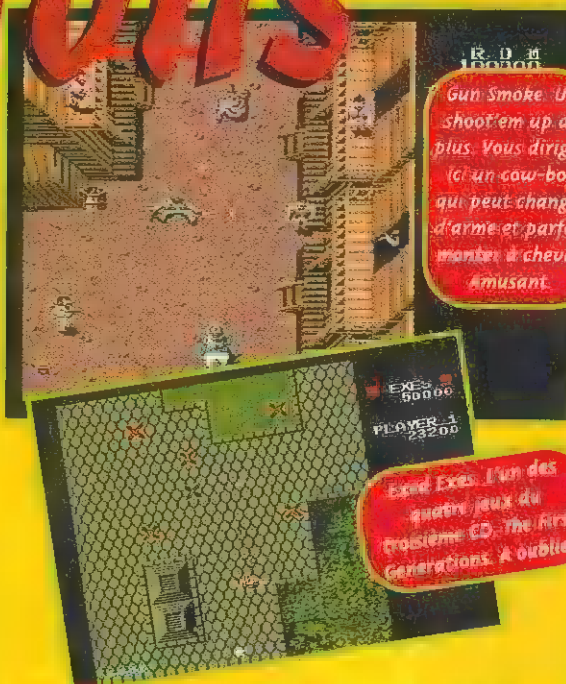
assurément
e et justifie à
te compila-

tion. Il renferme Chronicles of Arthur, comporte Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghosts et Super Ghouls'n Ghosts, trois superbes jeux de plates-formes. Le troisième CD, The First Generations, est, comme son nom l'indique, une collection des premiers jeux Capcom : Vulgus (shoot), Son Son (plates-formes/shoot), Higemaru (Pac Man/Pengo-like) et Exed Exes (shoot). Très décevants, tant par la qualité des graphismes que par leur intérêt.

Collection prestige

Enfin, on trouve sur le quatrième et dernier CD, Blazing Guns, trois shoot'em up de prestige : Commando, Mercs (aussi appelé Commando 2) et Gun Smoke. Il s'agit là de shoot'em up qui vous placent dans la peau d'un Marine ou d'un Cow-Boy. Très amusants et bien réalisés. Amateurs de vieilleries en tout genre, ruez-vous sur cette compilation, elle vaut le déplacement.

Commando. Un jeu qui a fait le bonheur des Amstrad CPC, Commodore et autres Spectrum. Un très bon shoot'em up.



Gun Smoke. Un shoot'em up de plus. Vous dirigez ici un cow-boy qui peut changer d'arme et parfois monter à cheval. Amusant.



Exed Exes. L'un des quatre jeux du troisième CD, The First Generations. À oublier.

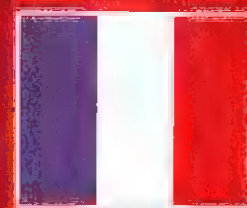
AVIS OUI !

Voici une compilation qui porte bien son nom ! Réunir une douzaine de titres sur 4 CD dans un même boîtier, il fallait le faire. Même si tous les jeux ne sont pas excellents, je pense particulièrement à Son Son où à Higemaru, on retrouve avec bonheur l'intégrale des Ghosts'n Goblins et des Commando. Ces titres justifient à eux seuls l'achat de cette somme. On retrouve les mêmes sensations de jeu qu'autrefois, comme quoi, les années n'enlèvent rien au talent des programmeurs de l'époque. Bien au contraire ?

GIA



Mercs (Commando). Scrolling multidirectionnel, jeu à deux en simultané, barre de vie et armement qui évolue au cours du jeu... Génial !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
- JEUX D'ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE, DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Les images originales de certains titres. Une bonne idée.

80%

GRAPHISMES

Les premiers jeux sont vraiment moches. Les derniers sont plutôt beaux.

65%

ANIMATION

Malgré des sprites peu nombreux, certains jeux ralentissent.

85%

MUSIQUE

On retrouve avec une grande satisfaction les thèmes originaux.

70%

BRUITAGES

Le moindre que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne sont pas très réussis.

55%

DUREE DE VIE

Treize jeux, il fallait le faire ! Les terminer tous ne sera pas simple.

90%

JOUABILITE

La prise en main, pour la majorité des titres, est rapide et excellente.

90%

INTERET

Treize titres à ce prix, voilà une excellente idée. D'autant que l'on retrouve de grands classiques comme Ghouls'n Ghosts. Le top !

90%

Superman vole au secours de la N64. Mais est-ce vraiment une bonne idée ?

Superman est un jeu d'action en 3D dans lequel vous incarnez le célèbre super-héros en collants bleus. Vous devrez sauver Lois Lane et Jimmy Olsen, qui sont prisonniers de l'ignoble Lex Luthor dans un monde virtuel recréant Metropolis. Bref, la routine pour Superman. Mais pour vous ? Vous aurez nombre de "défis" à relever : désamorcer des bombes, supprimer des ennemis... Le tout à travers quatorze niveaux qui alternent passages à l'air libre et en "indoor". Vous visiterez plein d'endroits, sous l'eau, dans les airs ou sur terre...

Superman possède, comme son nom l'indique, des super pouvoirs : souffle glacial, super vitesse, vision infra-rouge... Mais vous ne pouvez en utiliser qu'un seul à la fois. Bien sûr, vous vous envolerez dans les airs et vous soulèverez la plupart des objets pour les lancer sur les méchants. Plusieurs missions sont limitées en temps, il faudra donc être aussi rapide que précis.

On peut soulever toutes sortes d'objets

Il faut voler entre les anneaux, c'est ennuyeux...



Superman possède de nombreux pouvoirs dont la super vitesse.

Les graphismes sont vides...

AVIS NON !

Superman bénéficie d'une réalisation technique très moyenne, mais le design est assez fidèle à la série télé. Ce qui est inexcusable, c'est la maniabilité plus qu'approximative... Les combats frisent le ridicule, on dirait un beat'em all de quatrième zone, et encore. Le pire de tout, c'est que ce jeu n'est pas fun du tout. Bref, je me suis forcé à y jouer, et c'était tout sauf une partie de plaisir.

PANDA



SUPERMAN AND ALL RELATED CHARACTERS ARE THE PROPERTY OF DC COMICS © 1999



- Version OFFICIELLE
- Dialogues
- Textes FRANÇAIS

- Développeur : TITUS
- Éditeur : TITUS
- ACTION 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde
- Compatible

PRESENTATION

Il ne faut pas trop en demander à une cartouche.

GRAPHISMES

Le brouillard est omni-présent, et les décors un peu simplistes.

ANIMATION

Assez fluide, mais pas très rapide.

MUSIQUE

Pas mal, sans plus...

BRUITAGES

Rien de spécial, à part quelques bonnes digts vocales.

DUREE DE VIE

Le jeu est long, mais aurez-vous le courage de persévérer ?

JOUABILITE

Il vous faudra un certain temps d'adaptation.

INTERET

Superman recèle quelques bonnes idées, mais gâchées par une maniabilité bancale.

55%

TEL :

STANDARD

PLAYSTATION

TOJO'S BIZ
MACROSS VF
FRONT MIS
DRAGON VAL
PSYCHIC FOR
STAR IXIOM
VALKEN II
GUITAR FREA
LEGEND OF M
VANDAL HEAL
BLADE MAKER
DINO CRISIS
PERSONA 2
APE'S ESCAPE
METAL GEAR
SLAYERS ROY
GRANDIA
FATAL FURY V
RIVAL SCHOOL
MYSTIC DRAG
RACING LAGO
GUNGAGE
RALF'S ADVEN
MACROSS the
LUNAR 2
ACE COMBAT
KOF'98
RASETSU NO

PLAYSTATION

SHOGUN'S AS
QUAKE 2
STAR WARS :
XENA WARRI
RAYMAN II
STAR WARS :
TARZAN
CARMAGEDDO
APE ASCAPE
WARZONE 21
EVIL ZONE
SOUL REAVER
STAR OCEAN
DRIVER
LUNAR SILVER
SHADOW MA

5 Guide US - 1
- Star wars
- Legend of f
- Syphon filt
- Silent hill
- Eirghez
- Lunar

Tapis de sou
Calendriers S
Calendrier Si
Pin's Capcom
Tasse KOF'9
Postcard KO

STREET FIGHT
BLACK MATRIX
B. IGUBEN
SHOGUN BLAT
SPINNING FOR
GRANDIA MEM
LUNAR 2
DRAGULA X
THUNDER FOR
MACROSS
DUNGEONS & I
BLAST WIND
FIRE

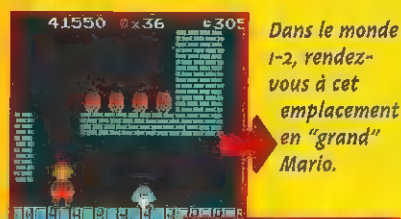
HELP !

SECRETS
ET CACHETTES

Super Mario Bros. Deluxe contient tellement de passages secrets et de salles cachées qu'il est impossible de tous les signaler. Nous avons préféré vous indiquer l'emplacement de la première Warp Zone, à savoir une salle spéciale dans laquelle on choisit directement le monde dans lequel on souhaite évoluer.



Sorti en 1985, Mario Bros avait constitué un véritable événement sur la première console 8 bits de Nintendo : la Nes. Quatorze ans plus tard, Nintendo remet le couvert dans une version GameBoy Color exceptionnelle : nouvelles options, nouvelle présentation et... compatibilité avec l'imprimante !



Dans le monde 1-2, rendez-vous à cet emplacement en "grand" Mario.

Sautez sur le mur de gauche.



Sautez encore à gauche, défoncez le plafond, sautez et marchez vers la droite tant que vous pouvez.

Une fois les passerelles passées, vous arriverez à la fameuse Warp Zone !



Cette version GameBoy Color de Super Mario Bros Deluxe est un must en matière de plates-formes. Souvent imité, jamais égalé, Super Mario Bros fut l'un des premiers jeux de Maître Miyamoto sur la console Nes. Ce jeu de plates-formes mythique vous place dans la peau de Mario, un plombier italien, ventru et moustachu. Votre mission est d'aller secourir Toadstool, une ravissante princesse aux yeux bleus.

Bowser le boss

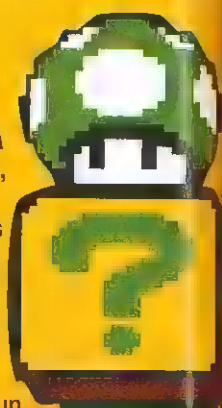
De nombreux dangers vous attendent dans les trente-deux niveaux, divisés en huit mondes : plates-formes en mouvement, projectiles en feu, boulets de canon, barrières de flammes, plantes carnivores, méduses

et autres poissons volants seront de la partie. À la fin de chaque monde, un affrontement avec Bowser vous attend. Pour le battre, il suffit de trouver sa tanière, de passer derrière lui et d'actionner un levier pour le faire tomber dans la lave.

Cadeaux bonus

Évidemment, les châteaux sont de plus en plus grands et les pièges, plus nombreux. Pour vous aider, vous récupérez deux gadgets : le champignon (qui vous fait devenir plus gros et vous permet de vous faire toucher une fois par un ennemi) et la fleur, qui vous permet de lancer des boules enflammées qui rebondissent au sol et détruisent aussi bien les ennemis que certains murs, révélant parfois des passages secrets...

Cette version GameBoy Color vous permet, si vous possédez la GameBoy Printer, d'imprimer quelques dessins répartis dans les différents niveaux. Enfin, pour les possesseurs du câble de liaison, un mode deux joueurs en simultané inédit est proposé. L'un des joueurs joue avec Mario, l'autre avec Luigi. Pas de compétition, mais le plaisir de visiter les niveaux à deux. Enfin, notez que Super Mario Bros. Deluxe est la première cartouche à ne fonctionner que sur GameBoy Color et à disposer d'une coque transparente. Sympa, non ?



Autre phase délicate : les plates-formes ascenseurs. L'une descend tandis que l'autre monte.

AVIS OUI !

Voilà ce que l'on appelle une conversion parfaite ! Les programmeurs de chez Nintendo ne se sont pas contentés d'adapter simplement et bêtement la version Nes. Ils ont en effet créé des modes de jeu spéciaux et propres à la GBC : un mode 2 joueurs en Link, la possibilité d'imprimer des images gagnées au cours du jeu, ou encore un mode Challenge dans lequel il faut réaliser le plus grand score dans chaque niveau. Si vous aimez les jeux de plates-formes, ne ratez pas ce Super Mario Bros. Deluxe !

NIICO

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS S



Au quatrième niveau, chaque monde, vous affrontez l'ignoble Bowser. Il devient à chaque fois plus puissant, car mieux armé.

AVIS OUI !

Avec tous ces vieux jeux qui ressortent sur Gameboy, je vais finir par me sentir vieille...

Le jeu est comme dans mes souvenirs.



Je me rappelle les nuits passées dans le noir à apprendre les niveaux par cœur... Alors quand ce jeu est arrivé, imaginez ma joie ! La jouabilité sur GameBoy est parfaitement adaptée. Il ne manque plus qu'un câble pour mettre l'image sur la télé pour s'y croire vraiment.

Les petits bonus intégrés ajoutent encore au plaisir. Si vous ne connaissez pas ce mythe, ruez-vous dessus !

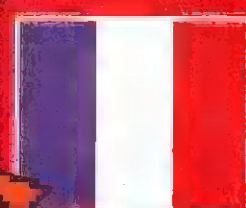
GIA



Sous l'eau, Mario n'est pas obligé de reprendre sa respiration, mais il n'est pas pour autant protégé contre les méduses et les poissons.



Voici, entre autres, ce qui a fait renommée Super Mario : ses canons noirs et leurs obus.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO
- Editeur : NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS (LINK)

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : UNIQUEMENT DEC
- Vibrations : -

PRESENTATION

On découvre de nouvelles options, et un mode 2 joueurs inédit en Link.

75%

GRAPHISMES

Soignés.

85%

ANIMATION

Aussi rapide que sur la Nes. Pas de ralentissement à signaler.

89%

MUSIQUE

Une ambiance sonore très réussie grâce aux célèbres thèmes de Mario.

75%

BRUITAGES

Ils ne sont pas aussi riches qu'on l'aurait souhaité.

70%

DUREE DE VIE

Si les premiers niveaux se terminent facilement, on peine à la fin du jeu !

90%

JOUABILITE

La prise en main est immédiate grâce à la fameuse jouabilité Nintendo.

90%

INTERET

La GameBoy Color se dote de l'un des tout meilleurs jeux de plates-formes de la Nes. A posséder impérativement, si vous aimez le genre.

92%

Cette énorme cartouche pèse la bagatelle de 506 mégabits. Mais comme le dit souvent Switch, ce n'est pas la taille qui compte !

Alors, huilez votre pad et préparez-vous à hurler de plaisir.
Parole de Panda.

METAL SLUG X

C Metal Slug X est une version "remix" du deuxième épisode. En effet, on retrouve les mêmes niveaux très variés auxquels ont été ajoutés quelques nouvelles armes, de nouveaux véhicules, et, bien sûr, des boss encore plus méchants. Mais la base du jeu reste la même. On peut bien sûr jouer à deux simultanément, ce qui est toujours très sympa. En délivrant les prisonniers dispersés dans les niveaux, votre personnage ramassera, diverses options qui augmentent sa puissance de tir. Vos munitions ainsi que vos grenades sont limitées en quantité, il ne faudra donc pas les gaspiller. À la moindre blessure, votre héros meurt, sauf s'il est touché par certains morts-vivants. Il se transforme alors en zombie, ce qui ralentit considérablement ses mouvements.

Heureusement, des potions cachées dans certains coffres lui rendront rapidement son aspect normal. À la fin de chaque niveau, un gigantesque boss viendra vous barrer le passage. Vous pourrez parfois utiliser des véhicules, ce qui vous rendra encore plus puissant. Metal Slug X est bourré de petits détails sympathiques, comme les animations des ennemis lorsqu'ils encaissent une balle, leurs mimiques ou les décors en fond d'écran.

VÉHICULES

On trouve des véhicules dans les niveaux 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.



AVIS OUI !

■ vous avez déjà Metal Slug 2, inutile de vous procurer cette version X, car les nouveautés, même si elles sont sympas, ne le justifient pas. Sinon, cette nouvelle mouture se révélera un excellent choix. La réalisation est très soignée, avec des graphismes mignons.

Le jeu est bourré de petits détails animés, de tonnes d'armes... De quoi vous amuser un bon moment. Surtout que le jeu est coton. Certes, la cartouche vous coûtera la "peau des yeux", mais c'est ça, la classe Neo Geo.

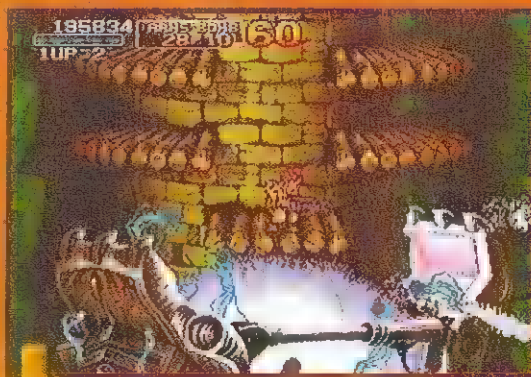
PANDA



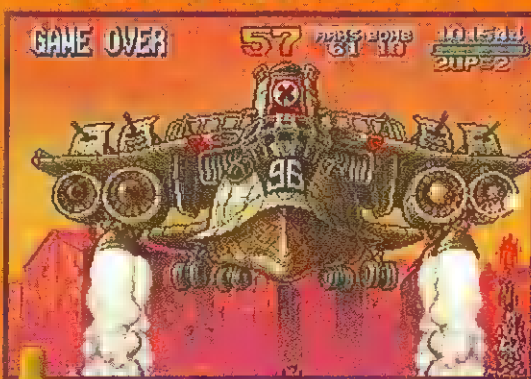
Les bombes font de grosses explosions.

GIGANTESQUES

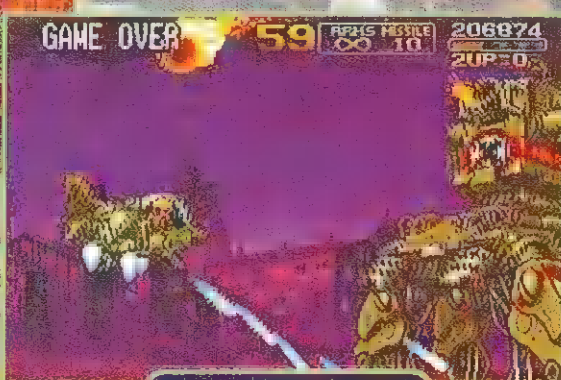
Les boss sont gigantesques et occupent parfois quasiment l'écran entier. Il faut même avoir une bonne arme, sinon cela va prendre du temps pour les éliminer. L'italien est d'ailleurs un révélateur.



Le boss est mort, mais pas le joueur.



Le boss est mort, mais pas le joueur.



Encore un boss gigantesque !

AVIS OUI, MAIS...

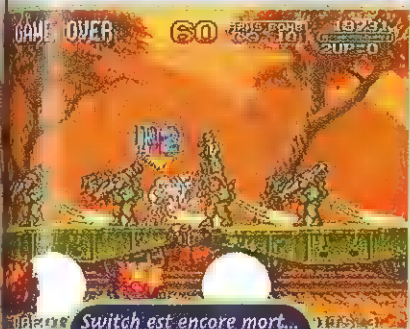
Metal Slug est un jeu au principe vraiment sympa. Hélas, même si le jeu est très fun, la fine pincée de nouveautés sera difficile à avaler.

par le fan qui suit tous les épisodes et difficile à remarquer, même pour moi qui joue depuis le premier. Un possesseur de Neo-Geo a forcément déjà joué à Metal Slug, le un ou le deux. On se demande qui cette fausse nouvelle version du jeu à 1800 F va intéresser ! Carrément n'importe quoi ! Fuck SNK (heu... juste cette fois, hein).

SWITCH



Le lance-flammes, une arme très utile...



Switch est encore mort... il bouffe tous les crédits.



Entre le tank et l'avion, choix est vite fait.



Le prisonnier donne une option au Panda.



Vous avez pris du bide avec cette nouvelle arme, mais plus vous mangez, plus elle devient puissante.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **SNK**
- Éditeur : **SNK**
- KILL'EM ALL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **5**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **=**
- Vibrations : **=**

PRESENTATION

La sobriété est de mise sur cartouche.

80%

GRAPHISMES

Très mignons et assez colorés.

93%

ANIMATION

Pas très rapide, mais fluide malgré les gros sprites à l'écran.

85%

MUSIQUE

Comme d'habitude, ça le fait bien.

90%

BRUITAGES

Simple et efficaces.

88%

DUREE DE VIE

Vers le milieu du jeu, ça se corse pas mal, bon courage.

89%

JOUABILITE

Un plaisir de jouabilité, comme tous les jeux SNK, du reste.

95%

INTERET

La série des Metal Slug est excellente, dans un genre malheureusement tombé en désuétude.

90%

CROC 2

Argonaut Software nous propose la suite de Croc, son plus fameux jeu de plates-formes 3D, sorti en octobre 1997. Presque deux ans de travail pour une suite très attendue. Mais le résultat est-il à la hauteur de nos espérances ?

ACTION !

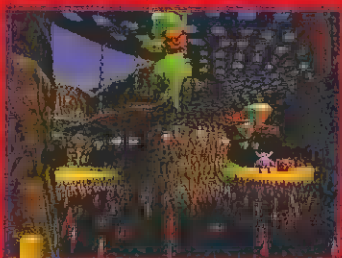
A l'image des autres héros plates-formes 3D, Croc est capable d'effectuer nombreuses actions : courir, sauter, donner des coups de queue pour exterminer ses ennemis (n'essayez pas chez vous sur votre chaise, ça peut être douloureux), grimper au lierre des murs, s'accrocher aux rebords des caisses ou des passerelles, s'agripper à des grilles... Et même du bateau ou du deltaplane.



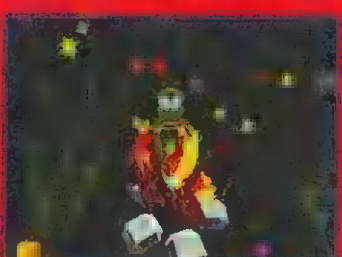
Grace aux jumelles des Gobbos, pas un détail n'échappe à Croc.



Groc exerce ses talents grimpeur au lierre du mur.



S'agripper aux grilles ne pose aucun problème. Mais gare à la chute.



Le "saut rodéo" permet à Croc d'exploser les caisses en bois et d'en récupérer les trésors.



Pousser certains blocs est parfois nécessaire pour bloquer des interrupteurs.



Comme dans Plotwings (N64), Croc utilise les courants d'air chaud pour prendre de l'altitude avec son deltaplane.

Le crocodile d'Argonaut Software est donc de retour. Dans le premier volet, Croc devait libérer les Gobbos des griffes d'un tyran. Cette fois-ci, le croco le plus craquant des jeux vidéo va partir à la recherche de ses parents. Juste retour des choses : les Gobbos vont à leur tour l'aider dans sa quête, en lui offrant des objets (comme des jumelles), en allant chercher des objets dans des endroits inaccessibles, en lui enseignant de nouveaux mouvements, ou bien en lui donnant quelques conseils avisés. Dans ce deuxième volet, Croc apprendra à faire le "saut rodéo" (comme dans Mario 64) pour exploser les caisses en bois, et à donner des coups de queue pour se débarrasser des méchants.

Sauts catastrophiques

A la différence du premier épisode, aucun Gobbos n'est prisonnier. Les Gobbos, situés devant les portes qui mènent aux niveaux, vous donneront votre objectif et votre ordre de mission. Croc devra terminer chaque niveau pour changer de monde. Pas évident du tout, quand on sait que certains tableaux demandent une parfaite synchronisation des sauts. Et justement, c'est là que le bât blesse : dans ce jeu de plates-formes en 3D temps réel et aux graphismes magnifiques, il n'est pas rare d'effectuer plusieurs séries de sauts sur des plates-formes en mouvement ou encore sur des caisses en bois explosives. Une simple routine pour le joueur averti que vous êtes. Hélas ! la gestion des

AVIS NON !

Désolé, mais proposer un jeu de plates-formes avec une jouabilité aussi mauvaise, c'est se foutre du monde ! Ce défaut rédhibitoire était déjà présent dans le premier volet. Argonaut s'entête, persiste et signe un jeu identique en tout point

au premier : graphismes soignés, couleurs pétantes, animations souples et fluides, mais gestion des sauts minable. Pour un produit qui s'adresse aux plus jeunes, c'est pitoyable. Car c'est la jouabilité qui fait le succès d'un jeu, pas les graphismes.



NIIICO

HEL

Pas de panique !
Regardez où vous allez, ne tentez pas un saut impossible, et, surtout, gardez votre calme. Dans le premier monde, vous participerez à une course en bateau. Pour terminer le premier, empruntez le passage secret sous la cascade.

sauts est si ca...
est quasiment...
d'enchaîner p...
suite sans se...
lave ou de l'a...
ou dans le vid...

Caméra in

À cela deux ra...
Croc semble p...
— dès qu'il sa...
aussitôt et trè...
sommées à des...
jouabilité des...
le père de Mar...
caméra, elle n...
mieux. Elle se...
toujours à l'ar...

HELP !

Pas de panique ! Regardez où vous allez, ne tentez pas un saut impossible et, surtout, gardez votre calme.

Dans le premier monde, vous participerez à une course en bateau.

Pour terminer premier, empruntez le passage secret sous la cascade.



La cascade, sur la droite de l'image, dissimule un passage secret.



Dans chaque monde, il est possible d'acheter des fournitures dans la boutique. Mais, attention, tout coûte.



Sur ces tapis roulants, évitez de tomber dans le vide ou vous faire électrocuter.



Pas de précipitation. Avant de vous jeter sur le coffre et le cœur, méfiez-vous de la masse qui heurte le sol régulièrement.



Une balade en chariot, vous dit-elle ? Pensez aussi à récupérer les diamants de couleur pendant le parcours.

sauts est si catastrophique qu'il est quasiment impossible d'enchaîner plusieurs sauts de suite sans se vautrer dans de la lave ou de l'acide, sur des pics ou dans le vide.

Caméra infernale

À cela deux raisons : d'abord, Croc semble peser deux tonnes — dès qu'il saute, il retombe aussitôt et très vite. Nous sommes à des années de la jouabilité des jeux de Miyamoto, le père de Mario. Quant à la caméra, elle ne vaut guère mieux. Elle se positionne toujours à l'arrière de Croc.

RAYON LAYETTE

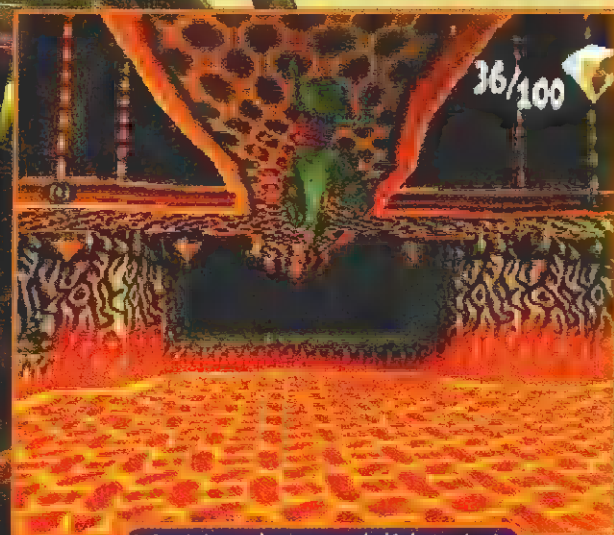
Croc 2, comme tous les jeux de plates-formes, comporte des phases de combat contre des boss. Dans les quatre mondes qui constituent l'univers de Croc 2, Salla Gobbli Tribe, Cossack Gobbli Tribe, Caveman Gobbli Tribe, Inca Gobbli Tribe (plus un monde secret), on trouve huit boss, soit deux par monde. Bien que leur taille soit parfois impressionnante, on en vient facilement à bout.



Pour se débarrasser de cette pieuvre, sautez sur les tonneaux et lancez-lui à la tronche une caisse de dynamite.



Pour en finir avec ce pirate, actionnez.



Ce n'est pas le moment de lâcher prise !

AVIS NON !



Généralement, une suite apporte un plus fondamental à un jeu. Croc 2 fonctionne à l'inverse : il est moins beau et moins jouable que premier ! Quel intérêt pour un jeu de plates-formes dont la difficulté est uniquement due au mauvais contrôle du personnage ? Electronic Arts devrait se contenter d'exploiter ses licences et laisser Argonaut repenser à la jouabilité de leur soft. Bref je ne suis pas accro de Croc 2...

SWITCH

et trop haut pour que l'on puisse apprécier la longueur du saut à effectuer. Résultat : un manque de précision total. Imaginez que certains niveaux demandent de sauter plusieurs fois sur des caisses très petites et qui ne supportent pas votre poids plus de deux secondes... C'est l'enfer ! Le plus regrettable, c'est que ces remarques s'appliquaient déjà au premier opus... Croc 2 est donc un jeu très beau, et graphiquement très soigné, mais peu jouable.



Cet oiseau a volé le sandwich des Gobbos.

Un niveau consiste à poursuivre voleur d'oiseaux pendant longues minutes.



Les mines sont fréquentées par des squelettes.



Malgré sa taille, un simple coup de queue suffit à se débarrasser de cet individu.



Une phase amusante mais délicate : mener cette tête au reste du corps pour former un bonhomme de neige.



Ne restez pas trop longtemps sur cette plate-forme car elle se décompose rapidement.

COUP DE MAIN

Vous aviez sauvé les Gobbos dans le premier épisode. Ils s'en souviennent dans le deuxième ! N'hésitez pas à faire appel à eux.



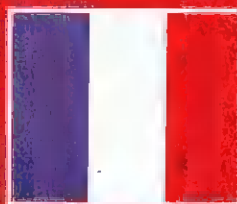
Validez votre choix, et hop ! Gobbos file récupérer pour vous le diamant bleu. Pratique, non ?



Impossible d'atteindre la plate-forme du fond. Choisissez alors un Gobbos dans votre inventaire (en haut à droite).

Les Gobbos peuvent aussi activer l'interrupteur qui commande le pont-levis.

Croc 2



Version : OFFICIELLE

Dialogues :

Textes : ANGLAIS

- Développeur : ARGONAUT SOFT.
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : IMPRÉCIS
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Quelques scènes cinématiques en 3D temps réel ponctuent certains niveaux.

85%

GRAPHISMES

Décors de très bonne qualité et couleurs très pétantes. Du bon boulot.

90%

ANIMATION

Celle de Croc et de l'ensemble des persos est bonne. Quelques ralentissements.

90%

MUSIQUE

Enfin de vrais instruments ! Des thèmes musicaux agréables et très nombreux.

86%

BRUITAGES

Peu nombreux et pas assez présents durant les parties. Un peu vide.

70%

DUREE DE VIE

Le jeu n'est pas facile et les niveaux sont nombreux. Faites le calcul...

90%

JOUABILITE

Nulle ! La gestion des sauts est catastrophique et totalement imprécise.

30%

INTERET

Croc 2 est un jeu de plates-formes charmant, mais sa jouabilité hasardeuse vous énervera rapidement. Dommage.

79%

NOS ADRESSES

- PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Centre**
46 rue des Fossés Saint Be
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Miche
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC
Tél : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hug
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC
Tél : 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD/15**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**
C. Cial Art de Vivre Niv
Tél : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUE
Tél : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLABE
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
C. Cial Les Quatres Tem
Rue des Arcades Est - Niv
Tél : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**
C. Cial Parinor - Niv
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lallie - N
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)**
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbores
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 31
- DRANCY (93)**
C. Cial DRANCY AVEN
220, rue de Stalingrad - N
93700 Drancy
Tél : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)**
C. Cial PINCEVENT N
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau
94270 Kremlin Bicêtre (Porte
Tél : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS**
C. Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
- GERGY PONTOISE (95)**
C. Cial Gergy 3 Fontaine
95000 GERGY
Tél : 01 34 24 98 98
- SANNOIS (95)**
C. Cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
- TOULOUSE (31)**
12 rue Temporaires
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
- REIMS (51)**
44, rue de Tillyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
- COMPIEGNE (60)**
37-39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De G
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**
C. Cial GEANT CASINC
Z.A. du Christac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)**
C. Cial AUCHAN GRAND
Mont Gaillard
76020 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
- AMIENS conache (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
- PONTREUIL (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Pontreuil
Tél : 05 49 50 58 58

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. ■ IX ■ US RES ■ D'ER ■ TYPGRAPHIQUE. ■ * PRIX EFFECTIF APRÈS REMBOURSEMENT DE 250F AUTRES DE SONY COMPUTER CONTRE LES PREUVES D'ACHAT ■ LES CODES BARRES DES PRODUITS ANSI QUE LE TICKET ■ CAISSE

Gungage

ガンゲージ

Cela fait un bon moment que Konami a le vent en poupe, et ce n'est pas Gungage qui va l'arrêter en si bon chemin. Une bonne surprise, dans un genre de jeu qui n'est pourtant pas sa spécialité.

Gungage est un jeu d'action en 3D, un peu comme Duke Nukem : Time To Kill, mais en beaucoup mieux, bien sûr. On retrouve aussi le côté arcade de Syphon Filter. Il n'y a quasiment pas d'énigmes, ou alors elles sont vraiment très simples. En gros, il faut exploser une caisse ou deux et ne pas se perdre dans les couloirs.

Le héros peut sauter ou esquiver vers la gauche ou la droite. Vous avancez et tirez au moindre mouvement suspect avec un pistolet laser qui ne se décharge jamais. Vous avez également droit à une autre arme, avec des munitions en nombre limité, qui peut, au choix, paralyser votre adversaire ou servir de bouclier. Votre arme garde la cible en visée automatiquement, ce qui permet de tourner autour des boss que l'on trouve à la fin de chaque niveau. Votre héros possède une barre d'énergie, ainsi que deux vies, mais les crédits sont infinis.



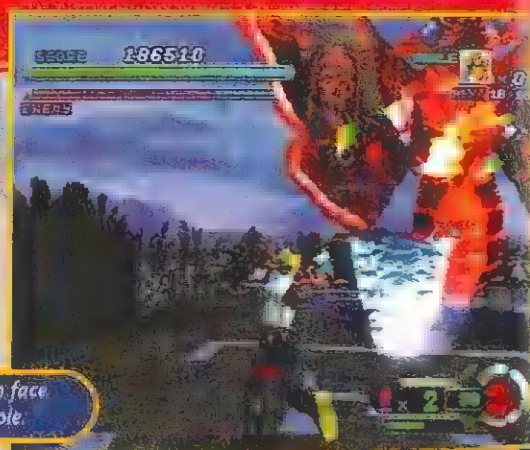
Bougez avant d'être entouré.



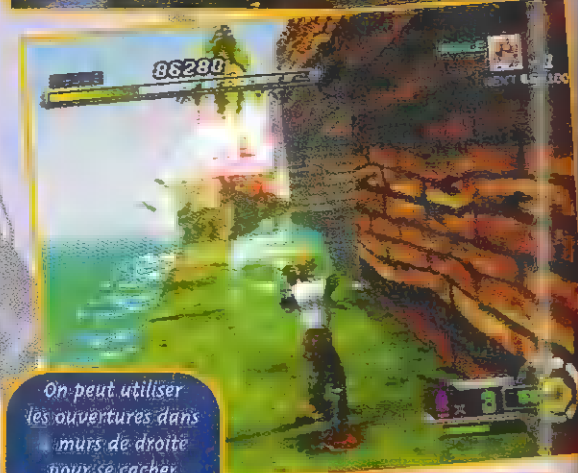
Le brouillard, style N64, est assez discret.



Vous vous retrouvez entouré de tanks qui vous grillent en quelques tirs.



Il ne faut pas rester en face de ce genre de bestiole.



On peut utiliser les ouvertures dans les murs de droite pour se cacher et esquiver les tirs.

Voici une option à ramasser. Les environs sont clean.



Version IMPORT
Dialogues
Textes JAPONAIS

● Développeur : KONAMI
● Éditeur : KONAMI
● ACTION 3D
● 1 JOUEUR
● Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
● Compatible :

PRESENTATION

Rien de spécial, c'est assez classique. 85%

GRAPHISMES

Les textures sont pas mal et le rendu général, assez bon. 88%

ANIMATION

Le personnage est un peu lent, mais sinon, c'est nickel. 85%

MUSIQUE

Elle soutient bien l'action. 85%

BRUITAGES

Ça manque de digits vocales. 84%

DUREE DE VIE

Le jeu est assez facile, mais plutôt long. 88%

JOUABILITE

La prise en main est impeccable. 89%

INTERET

Gungage est une très bonne surprise. Assez bourrin, mais ce n'est pas pour me déplaire. 88%

AVIS OUI !

Ma foi, voici un jeu que je n'attendais pas du tout ■ qui se révèle être une très bonne surprise ! La réalisation technique est honnête, avec des décors assez sympas et variés. Le jeu est bien maniable ■ le système de lock sur les ennemis, parfaitement impeccable. En plus, il y a quelques bonnes idées. L'action est endiablée et on ne s'ennuie pas une seconde. Bref, Gungage est vraiment très fun, c'est le genre de petit jeu qui fait passer d'agréables moments.



PANDA

Chocobo Racing

Après les avoir chevauchés dans Final Fantasy, combattus dans Final Fantasy Tactics, fait tourner en rond dans Chocobo Dungeon, il ne vous reste plus qu'à faire la course avec les célèbres Chocobo !

Chocobo Racing est un jeu de course dans l'esprit de Mario Kart, entièrement en 3D, avec des textures assez jolies et plutôt nettes. Vous pouvez choisir entre différents personnages, possédant chacun leur propre véhicule et doté d'un pouvoir spécifique que l'on choisit avant la course. Il y a un bon paquet de pistes, avec pour chacune un thème différent. Comme dans Mario Kart, il y a des "lignes d'options" à plusieurs endroits sur le parcours. On peut garder jusqu'à trois options derrière son véhicule avant de les utiliser. Si vous prenez deux, ou trois fois de suite la même option, sa puissance et la durée de son effet augmentent. Il faut absolument freiner pour déraper, car certains virages sont à angle droit et donc, assez difficiles à négocier. Il y a un mode Story assez sympa et un mode Versus pour jouer à deux.



Le mode Story est assez rigolo.



On peut faire un peu de stock-car pour pousser ses adversaires dans les bas-côtés.



Vous enclenchez le Turbo pour rattraper les autres concurrents.



Vous pouvez cumuler jusqu'à trois options derrière vous.

AVIS OUI, MAIS...

J'aime bien les Chocobo. Mais comme Square les accomode à toutes les sauces, je commence à en avoir une indigestion ! La réalisation technique de ce jeu est assez soignée et les graphismes sont tout mignons, avec évidemment plein de références aux Chocobo et au monde de Square Soft. Mais soyons clairs, ce petit jeu sympa, dans un genre sous-représenté sur Playstation, reste loin de la jouabilité et du fun de Mario Kart. Les fans du genre et les plus jeunes y trouveront leur compte, les autres passeront leur chemin.

PANDA



Version : OFFICIELLE
Dialogues :
Textes : ANGLAIS

Développeur : SQUARE
Editeur : SONY
COURSE DE PETITS BOLIDES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible :

PRESENTATION

Comme d'hab chez Square Soft, une très jolie cinématique.

90%

GRAPHISMES

Mignons et soignés.

85%

ANIMATION

Fluide, mais ce n'est pas super rapide.

85%

MUSIQUE

Classique. Ce n'est pas du grand Square...

75%

BRUITAGES

Rien ■ spécial ■ signaler.

70%

DUREE DE VIE

Il y a pas mal de courses, et un mode Story rigolo.

80%

JOUABILITE

La prise en main est bonne.

85%

INTERET

Une copie de Mario Kart assez honnête, mais on est loin de l'original.

84%

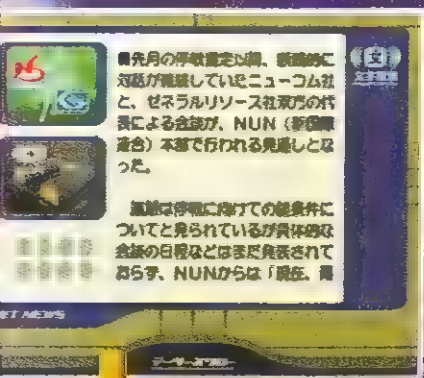
Il faut déraper dans les virages serrés.

ACE COMBAT 3

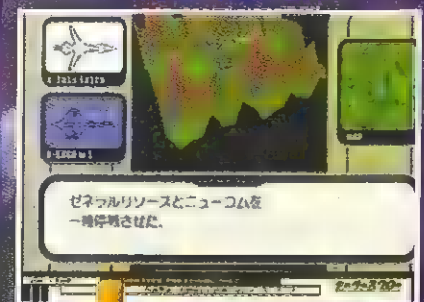
electrosphere

VU À LA TÉLÉ

Avant chaque mission, vous serez convoqué au briefing. Vous aurez également droit à un vrai scénario, avec des interactions entre les différents pilotes. Vous pourrez même suivre à la télé des reportages sur l'évolution du conflit avec des commentaires sur vos missions !



Vous pourrez même faire l'ouverture du 20 heures.



Votre mission expliquée en détail.



Une fois rentré à la base, vous recevrez mystérieux coups.

En bas droite, on voit l'état de l'appareil.



Les missions de nuit sont vraiment superbes.



Un de moins, c'est toujours ça de fait.

Même en rase-mottes, la DCA ennemie ne vous rate pas.

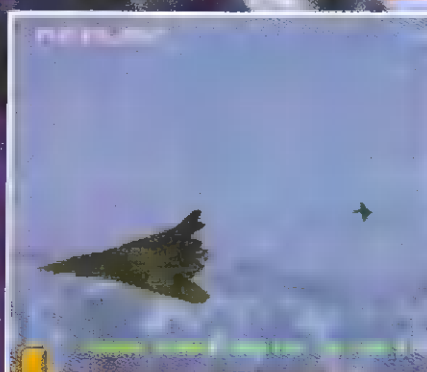


L'avion ennemi est locké, les missiles vont partir et ne tarderont pas à descendre.



SPÉCIAL NARCISSE

À la fin de chaque mission, on vous propose un Replay complet. Il faut dire que graphiquement, ça tape bien. Et puis, quand on est dans le cockpit, on n'a pas vraiment conscience des manœuvres que l'on fait.



Les deux avions tournent en rond et se pourchassent.



Il n'y a pas que des avions à détruire.

AVIS

La réalisation nickel, avec... Il n'y a rien... l'a... c... a... s... m... en p... dem... Il y a... situat... missi...

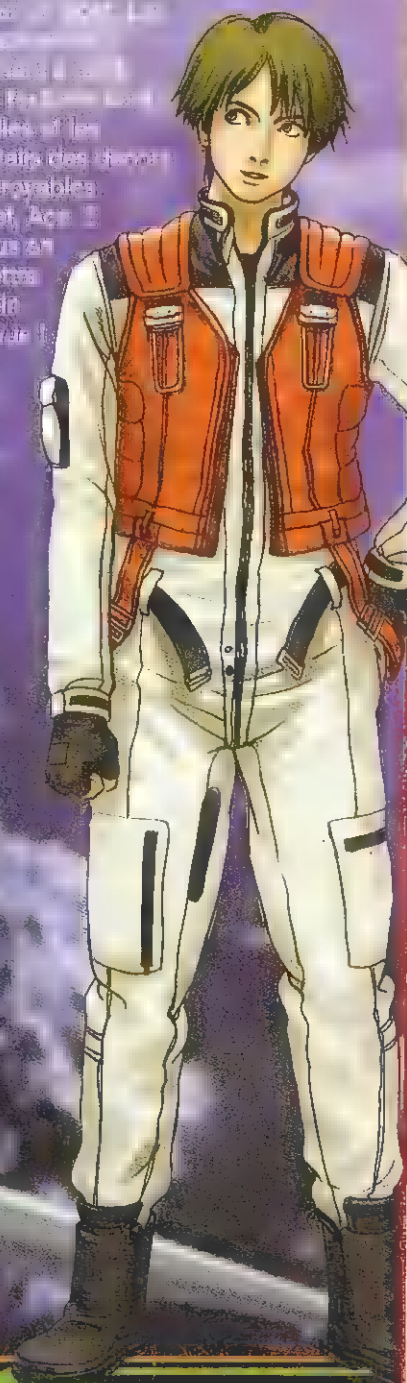


PANDA


Excerpt:

Should you please be interested, please contact me at 703-441-1111 for pricing and for more information on a complete line of products.

Les joueurs ont donc à leur disposition des objectifs à atteindre : détruire une flotte d'avions, des radars, une usine chimique... Parfois, il faut rester en dessous de mille mètres pour échapper aux radars ou choisir entre deux objectifs qui influent sur le scénario de jeu. De temps en temps, en plein jeu, une mission, des ordres ou des ennemis arrivent. Et vous serrez la vue arrière

[illegible]

La réalisation technique d'Ace Combat 3 est nickel, avec des graphismes impressionnants. Il n'y a rien à reprocher à l'animation ni à l'ambiance sonore... En plus, les petites cinématiques entre les missions sont agréables. Grâce aux différents schémas, on comprend les missions malgré le japonais. Grande nouveauté : en plein milieu d'une mission, on vous demande de choisir entre deux objectifs. Il y a aussi des retournements de situation, avec ajout d'objectif en pleine mission... Sans contester, Ace Combat est le meilleur du genre !



lorsque le losange devient rouge,
la spirale s'arrête. C'est le moment

Lorsque le losange devient rouge,
votre cible est verrouillée. C'est le moment
de balancer la sauce.

En pleine mission vos équipes vous appellent

AVIS OUI

Depuis le temps que je patientais, voici enfin Ace Combat 3. Le jeu a bien évolué (il est maintenant entièrement compatible avec le pad analogique) et est tout simplement magnifique :

explosions soignées, effets de lumière, textures fines et détaillées...

Les combats aériens sont intenses et la prise en main, facile.

Les missions sont variées et proposent des itinéraires multiples qui vous permettront de récupérer un gros paquet d'avions. Pour moi, ce titre est le meilleur de sa catégorie. Il déchire grave trop fort !

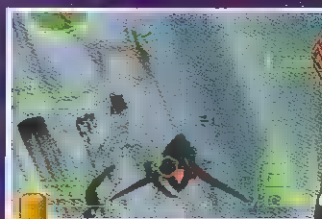
SWITCH

Les réacteurs crachent plus ou moins suivant votre vitesse.

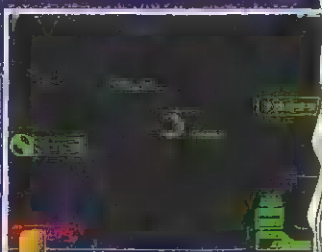


AVIONS

Il y a une ribambelle d'avions disponibles, dont des Mig notamment. Ils ont tous des capacités qui leur sont propres, comme la vitesse, la maniabilité et très important, le blindage !



Est-ce un avion ou une fusée ? En tout cas ce petit appareil est bien rapide.



La, c'est carrément une navette spatiale que vous commandez !

DOGFIGHT

Même si vous embarquez une énorme quantité de missiles, vous pouvez être tenté de faire un peu de "dogfight", comme dans un vieux coucou. Notez que l'ordinateur de bord oriente les mitrailleuses lorsque vous avez locké un ennemi. Evidemment, il faut être assez proche de la cible, mais le résultat est très efficace : une petite rafale et le zinc ennemi part en flammes.



faut choisir la voie à suivre à la fin de certaines missions.

UN EFFORT !

Lors de certaines "scènes" comme le ravitaillement en plein vol, l'atterrissage sur un porte-avions, ou encore l'entrée dans l'atmosphère de la navette spatiale, vous pouvez utiliser le pilote automatique. Mais c'est petit joueur, et en plus vous serez mal noté par vos supérieurs...

Essayez de les réaliser en manuel. C'est sans danger, car si vous vous plantez, vous ne serez pas obligé de recommencer la mission.



Ravitaillement en vol !



faut s'arrimer à cette espèce de Zeppelin.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SONY**
- Éditeur : **SONY**
- COMBATS AÉRIENS
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **PEU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations : **BONNES**

PRESENTATION

Pal mal de scènes cinématiques de bonne qualité.

90%

GRAPHISMES

Ça décoiffe, les décors sont détaillés avec de beaux effets de lumière.

95%

ANIMATION

Pas de problème, c'est fluide comme il faut.

90%

MUSIQUE

Une très bonne ambiance, moins rock que dans les épisodes précédents.

93%

BRUITAGES

Ça le fait, avec un gros coup de basses quand on frôle un building !

80%

DUREE DE VIE

Même si le premier CD est un peu court, il y a de quoi faire.

91%

JOUABILITE

Maniable et très simple de prise en main. On entre dans le jeu immédiatement.

94%

INTERET

C'est tout simplement la meilleure simulation de combats aériens, toutes consoles confondues.

94%

Hard Edge officielle.
en mai (s)
le livrer a

U n im
mod
otag
terroristes. Vo
l'équipe de sa
à leur rescous
Alex Barrat,
à feu, ou de M
Stevenson, un
armes blanche
pas à découper
en menus mor
d'un énorme c
mission consi
hors d'état de
malfrats. Les
opèrent indép
de l'autre, et v
changer à vol
principal attr
donc l'altern
deux personna
énigmes qui se
Chaque perso
propres Comb
quelques coup
jeu de baston)
aventure, vou
d'autres perso
infiltrés dans le

AVIS O

Hard Edge n
Les
les



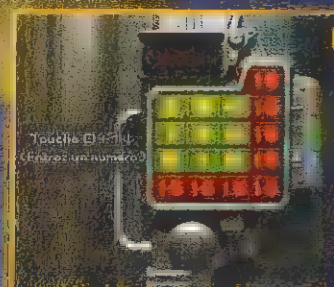
GIA

HARD EDGE

Hard Edge n'aura pas mis longtemps à être édité en version officielle. Après les sorties au Japon en janvier, puis aux USA en mai (sous le nom de Trag), Sunsoft s'est empressé de nous le livrer avec une semi-translation en français.

CO-CODES MINUTE

Deux petits trucs pour débloquer les impatients.



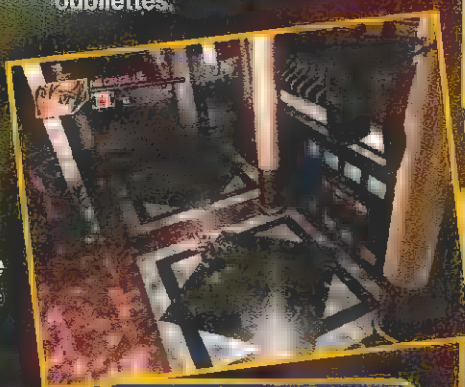
La combinaison du coffre est 052.

Entrez le code suivant pour ouvrir la porte : 294753618.



Un immeuble ultra-moderne est pris en otage par des terroristes. Vous faites partie de l'équipe de sauvetage envoyée à leur rescousse. Dans la peau d'Alex Barrat, expert en armes à feu, ou de Michelle Stevenson, une spécialiste des armes blanches qui n'hésite pas à découper ses adversaires en menus morceaux à l'aide d'un énorme couteau, votre mission consiste donc à mettre hors d'état de nuire la bande de malfaiteurs. Les deux personnages opèrent indépendamment l'un de l'autre, et vous pouvez en changer à volonté. Le principal attrait du jeu est donc l'alternance entre ces deux personnages, avec des énigmes qui se chevauchent. Chaque perso possède ses propres Combos, avec quelques coups spéciaux (style jeu de baston) à la clé. Au fil de l'aventure, vous rencontrerez d'autres personnages déjà infiltrés dans les lieux, comme

Rachel Howard et Burns Byford, que vous pourrez également contrôler. Chose agréable, des cartes disponibles à volonté, vous aident à repérer chaque étage de l'immeuble. Le jeu est plutôt facile, mais les combats sont du genre hasardeux. Taper au bon endroit ou viser dans la bonne direction relève parfois de l'exploit. Finalement, Hard Edge s'en sort plutôt bien, mais avec la concurrence actuelle, il risque de tomber rapidement aux oubliettes.



Admirez la finesse des décors.



Michelle utilise ses pieds et une grosse lame pour se battre.



Le building est un véritable labyrinthe, avec un système de cartes d'accès et d'alimentation à réactiver pour avancer.



Alex se sert d'un gun à distance, et frappe de ses poings quand les monstres s'approchent.

AVIS QUI, MAIS...

Hard Edge n'a pas de grandes prétentions.

Les scènes cinématiques honnêtes et les décors en haute-résolution donnent un aspect propre au jeu, mais l'animation des persos est trop carrée.

Le jeu manque de rythme et de pêche. De plus, les dialogues et les gestes sur fond de français approximatif frisent parfois le ridicule. Restent quelques bonnes idées, comme le changement de personnages.

Mais cela ne suffit pas à combler la platitude de l'ensemble.



GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGL/FRAN

- Développeur : SUNSOFT
- Editeur : SUNSOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

De nombreuses cinématiques d'assez bonne facture.

83%

GRAPHISMES

Décors en haute-résolution. Effets de lumière réussis.

86%

ANIMATION

Temps de chargement trop nombreux, mais raisonnables.

84%

MUSIQUE

Répétitive. Elle tape vite sur les nerfs.

70%

BRUITAGES

Peu convaincants. Seuls les coups de feu s'en... tirent bien.

70%

DUREE DE VIE

Le jeu est très court et facile.

80%

JOUABILITE

Maniabilité déroutante à cause des caméra intempestives.

88%

INTERET

Hard Edge aura du mal à se frayer un chemin parmi la flopée de clones de Resident Evil.

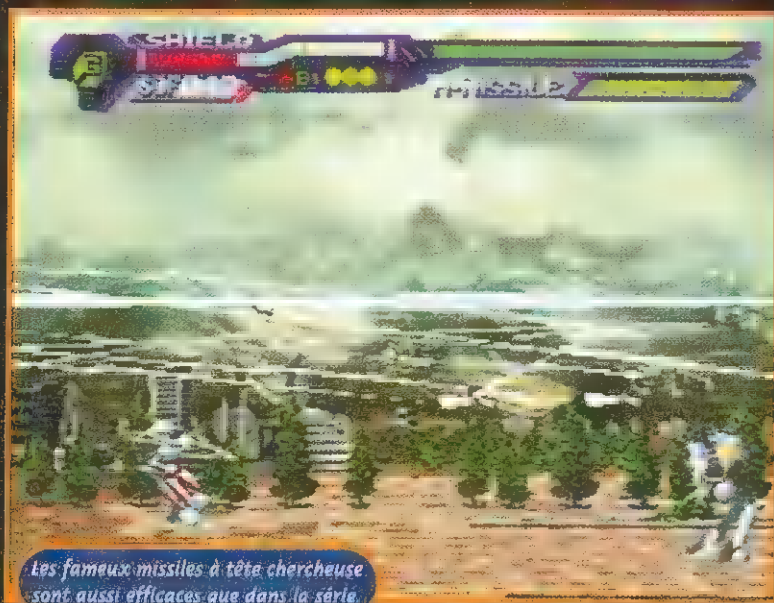
81%

MACROSS

Macross, plus connu en France sous le nom de Robotech, a donné lieu à d'innombrables adaptations ! Après *In Nec*, *In Saturn*, le voici qui revient une seconde fois sur Playstation !

On est dans un concept totalement différent de Macross VFX, puisque le jeu qui nous occupe est un shoot'em up en 2D. À noter qu'en plus des deux CD consacrés au jeu, il y en a un troisième qui contient deux démos jouables. Au programme : un avant-goût de Macross VFX2, qui a l'air sympa, et de Patlabor, qui a l'air très moyen... Le jeu suit pas à pas le scénario du film. Vous pilotez un Varytech : un avion qui se transforme en robot ou qui reste dans un stade intermédiaire. Chaque configuration a ses avantages et convient

mieux à certaines situations. Dans tous les cas, vous possédez une mitrailleuse et des missiles à tête chercheuse qui peuvent se disperser ou se locker tous sur la même cible. Vous disposez aussi de grosses bombes, mais en nombre limité. À la fin de chaque niveau, vous retrouvez le traditionnel boss. Votre vaisseau n'explose pas au premier impact, mais surveillez votre barre d'énergie ! Petit plus : chaque niveau est entrecoupé de cinématiques mélangeant extraits du film d'animation et images de synthèse créées pour l'occasion.



Les fameux missiles à tête chercheuse sont aussi efficaces que dans la série.



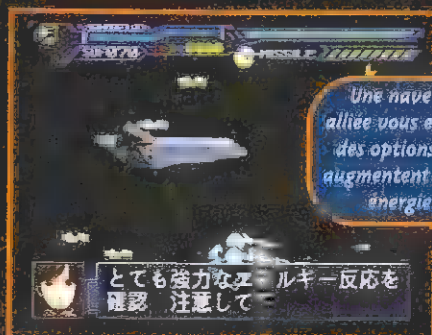
En mode robot, on peut tirer dans tous les sens.



C'est le premier gros vaisseau Zentradien qu'on va détruire, mais pas le dernier.



Le Varytech est entouré d'une armure supplémentaire et de réacteurs d'appoint.



Une navette alliée vous envoie des options qui augmentent votre énergie.

とても強力なエネルギー反応を確認 注意して



AVIS OUI !

J'adore la série télé de Macross et le film qui en est tiré. Ça tombe bien, le jeu en reprend plusieurs passages, auxquels il ajoute certaines scènes en images de synthèse. On retrouve

également pour notre plus grand plaisir, les voix et les musiques originales.

Bref, une adaptation parfaite...

Qui plus est, un excellent shoot'em up en 2D, très maniable, et avec de bons graphismes. Qu'espérer de mieux ?

PANDA

AVIS OUI !

Quand un shoot'em up est tiré. Ça tombe bien, le jeu en reprend plusieurs passages, auxquels il ajoute certaines scènes en images de synthèse. On retrouve

également pour notre plus grand plaisir, les voix et les musiques originales. Bref, une adaptation parfaite...

Qui plus est, un excellent shoot'em up en 2D, très maniable, et avec de bons graphismes. Qu'espérer de mieux ?

GIA



Il faut se concentrer sur l'esquive et laisser les missiles faire le reste.

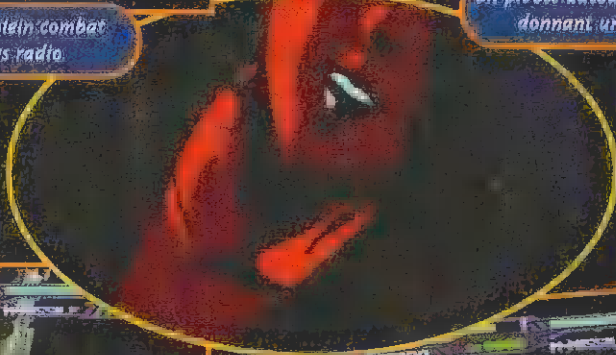


何か大型の未確認物体の反応があるわ！ 注意して！

On vous dérange en plein combat avec des messages radio.



On pivote autour du vaisseau ennemi, donnant un semblant de 3D.



Les bombes, symbolisées par les petits ronds verts, sont en nombre limité.



デルタより全防衛隊へ



AVIS OUI !

Quand un shoot arrive sur Playstation, c'est la joie ! C'est tellement rare que chaque jeu dans le genre est décortiqué. Les graphismes en 2D sont un peu rétro, mais qu'est-ce qu'il est bon, surtout pour ceux qui adorent Macross. Le jeu est plutôt passionnant. L'action, intense. J'apprécie particulièrement le système de lock des ennemis en arrière-plan. Finalement, c'est un peu l'esprit original qu'on retrouve, avec tous les dessins animés, la bande-son très japonaise et les clins d'œil au dessin animé.



GIA



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **BANDAI**
- Éditeur : **BANDAI**
- SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **PLU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations : **BONNES**

PRESENTATION

Beaucoup de scènes cinématiques reprenant des passages du dessin animé.

97%

GRAPHISMES

Des décors superbes, avec des scrollings différentiels.

92%

ANIMATION

Fluide, malgré le nombre de sprites affichés.

90%

MUSIQUE

La plupart des musiques originales sont reprises.

91%

BRUITAGES

Les voix originales, ainsi que certains bruitages.

92%

DUREE DE VIE

Le jeu est long, mais assez facile.

85%

JOUABILITE

La prise en main est simple, on entre dans le jeu sans problèmes.

95%

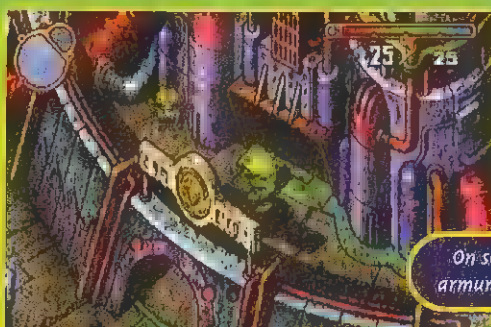
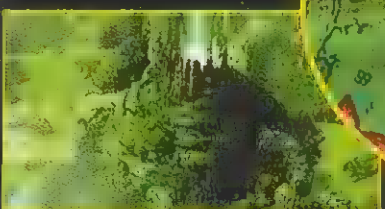
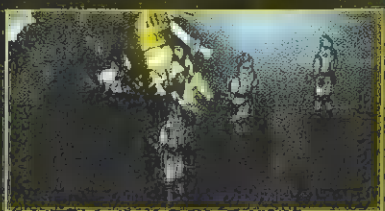
INTERET

Si vous aimez les shoot'em up, si vous aimez Macross, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

91%

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

Voici enfin le premier action/RPG de la Dreamcast. Est-ce qu'il nous en mettra plein la vue ? Et surtout, est-il intéressant ?



On se balade dans une armure jaune assez laide.



Certains combats contre les boss sont en 3D.

Les petits monstres sont faciles à éliminer.

Cela faisait longtemps qu'on attendait un action/RPG sur Dreamcast. Hé bien, c'est fait. Au niveau de la réalisation technique, la Dreamcast fait une nouvelle fois la preuve de sa puissance : décors très jolis et couleurs chatoyantes ; bons effets de lumière dans les donjons ; détails animés un peu partout ; fumée par ici, drapeau par là...

Ce sont des détails, mais, mis bout à bout, ils impressionnent. Vous êtes aux commandes d'une petite armure de combat, que vous quittez dans les villages pour rentrer dans certaines maisons. Comme d'habitude, il faudra parler avec tous les habitants. Les combats se passent soit comme dans Zelda, soit contre des boss entièrement en 3D. Vous récupérez des modules pour booster votre armure au fil de l'aventure. Cela dit, l'ambiance est un peu niaise.

AVIS OUI, MAIS...

Evidemment, ce jeu est très beau et la réalisation technique ne souffre aucun défaut, mais c'est presque normal sur Dreamcast. Elemental Gimmick Gear possède une ambiance sympa, avec des graphismes mignons et des petits robots. Mais je n'ai pas vraiment accroché au jeu. Il manque d'originalité, et les combats sont un peu simplistes à mon goût. Bref, c'est très classique. Vous passerez sûrement un bon moment, mais rien de plus. Alors... si vous êtes en manque de RPG, pourquoi pas ? Sinon, passez votre chemin.

PANDA



Les effets de lumière très soignés confèrent au jeu une ambiance particulière.



Version : IMPORT

Dialogues :

Textes : JAPONAIS

- Développeur : HUDSON
- Editeur : HUDSON
- ACTION/RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : oui
- Compatible : -

PRESENTATION

Un très bon mélange de dessin animé et d'images de synthèse.

91%

GRAPHISMES

La Dreamcast fait une nouvelle fois la preuve de ses capacités.

91%

ANIMATION

Pas mal, sans plus.

85%

MUSIQUE

Quelques thèmes assez agréables.

89%

BRUITAGES

Pas de digits vocales, c'est dommage.

85%

DUREE DE VIE

Un petit RPG qui occupera vos longues soirées d'été.

87%

JOUABILITE

Le jeu est un peu coton au début, mais on s'en sort.

87%

INTERET

S'il n'était pas sur Dreamcast et aussi joli, ce titre passerait sans doute inaperçu.

84%

AR

s, mais, mis
pressionnent.
mandes d'une
combat, que
les villages
certaines
d'habitude,
c tous les
bats se
e dans Zelda,
ss entièrement
érez des
ster votre
venture. Cela
un peu naïve.

Version
IMPORT

Dialogues

Textes :
JAPONAIS

Y : HUDSON
SDON

OUI

ge de dessin
de synthèse.

une nouvelle
s capacités.

ssez

es,

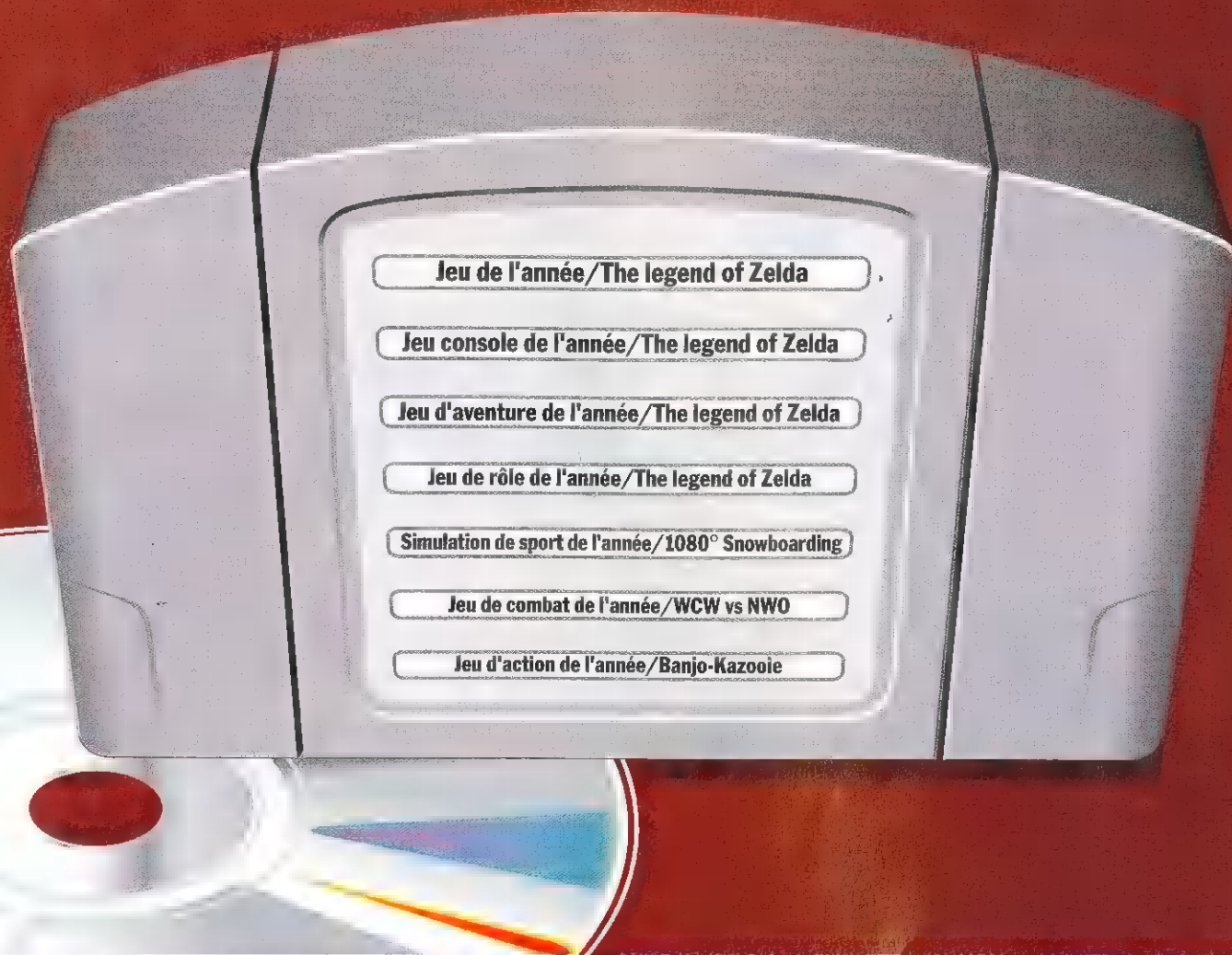
ccupera
d'été.

oton
s'en sort.

joli,
ans

84%

Nintendo lancera prochainement sa nouvelle console au format DVD



Lors du salon E3 1999, nos cartouches ont reçu
7 Interactive Achievement Awards sur les 8 trophées mis en jeu.

Vieille
Lourde
Grosse
Laide



Et alors?



NINTENDO⁶⁴

CROC 2 vs APE ESCAPE

Les jeux de plates-formes/action sont rares sur Playstation.

Pourtant, cet été, en plus du soleil, des glaces et des chouchous, vous allez être gâtés, car deux gros titres concurrents débarquent : Croc 2 d'Electronic Arts et Ape Escape de Sony Computer Entertainment Europe. Le premier est la suite d'un jeu qui a connu un certain succès voici deux ans, le second est un inconnu débarqué tout droit des studios de développement de Sony. Pour faire votre choix, un comparatif s'imposait...



RÉALIS

PRÉSENTA

GRAPHISM
ANIMATIO
ET SONTEMPS
DE
CHARGEMEGESTION
DES CAMÉR

JOUAB

PRISE EN M

ACTIONS

INNOV

NOMBRE
ET VARIÉT
DES NIVEAU

IDÉES

CONCL

Ape Escape di
formes en 3D :

APE ESCAPE

VS

CROC 2

RÉALISATION TECHNIQUE

PRÉSENTATION	Tous les textes et toutes les voix sont en français ! Un exploit, quand on sait le peu d'engouement des éditeurs à traduire ne serait-ce que les textes.	70	30	Difficile de faire parler un crocodile, mais pourquoi pas ? On aurait aimé des voix en français et un peu plus d'humour durant les parties. Tant pis.
GRAPHISMES, ANIMATION ET SON	Ape Escape dispose de graphismes détaillés et de textures très différentes suivant les niveaux que l'on traverse. L'avantage n'est cependant pas énorme sur son concurrent. Côté bruitages, c'est Ape Escape qui l'emporte.	60	50	Un gros effort a été fait sur les graphismes, tant dans la diversité des textures que dans celles des décors, mais ils restent tout de même un poil en dessous de ceux d'Ape Escape. En revanche, les musiques de Croc 2 sont mieux réalisées.
TEMPS DE CHARGEMENT	Les niveaux se chargent très rapidement. Pas le temps d'aller chercher un soda bien frais dans le réfrigérateur !	60	40	Les temps de chargement sont sensiblement plus longs pour Croc 2. Cela devient même parfois un peu énervant.
GESTION DES CAMÉRAS	La caméra se positionne systématiquement derrière votre personnage de manière souple et intelligente. On peut forcer le mouvement pour qu'il soit plus rapide.	60	20	Tout comme Ape Escape, la caméra se fixe toujours derrière le crocodile, mais impossible ici de forcer la vue ou d'en changer à volonté. Cela nuit énormément à la jouabilité.

JOUABILITÉ

PRISE EN MAIN	Incontestablement, l'avantage revient à Ape Escape. La prise en main est plus aisée, car la gestion des sauts est bien meilleure que celle de Croc 2.	60	20	Le personnage se dirige admirablement. La prise en main est rapide, mais la gestion des sauts est très mauvaise. Sauter sur les petites plates-formes relève souvent de l'exploit.
ACTIONS	Ape Escape vous propose une multitude de coups et d'actions à réaliser. De plus, votre personnage s'enrichit de nouveaux gadgets et de nouvelles compétences au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. On se rapproche même parfois d'un Doom-like avec le lance-pierres en vue subjective !	65	15	Alors, là, c'est vraiment la zone ! Certes, le crocodile peut courir, nager, grimper le long de certains murs tel un lézard, faire du bateau et conduire une voiture, mais c'est bien là tout ce qu'il peut faire. Les actions de Croc sont bien pauvres en comparaison de celles de notre ami Ape !

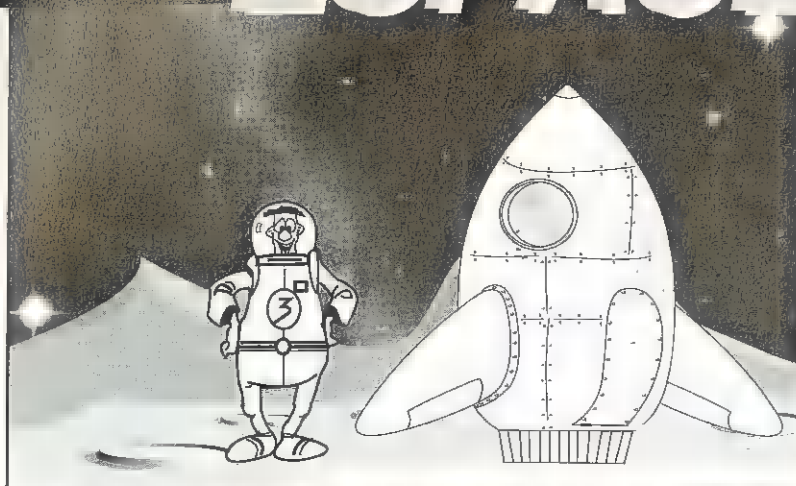
INNOVATIONS

NOMBRE ET VARIÉTÉ DES NIVEAUX	Décidément, Ape Escape rafle tout. Le jeu comporte en effet huit mondes composés de trois niveaux qui s'agrandissent au fur et à mesure que l'on avance. Une durée de vie exceptionnelle.	65	35	Croc 2 est constitué de quatre mondes plus un secret, eux-mêmes divisés en plusieurs niveaux. Cependant, une fois le niveau terminé, on n'a pas vraiment envie d'y retourner.
IDÉES	Non seulement les niveaux sont nombreux et immenses, mais ils sont bien pensés ! On se rapproche grandement d'un Mario 64 ou d'un certain Zelda 64 sur Nintendo 64. Cela vous donne une idée de l'ampleur du jeu, non ?	70	30	Quel dommage que la jouabilité et la gestion de la caméra soient si mauvaises ! C'est d'autant plus regrettable que Croc 2 comporte lui aussi quelques séquences amusantes, comme la course de hors-bord ou la descente sur une boule de neige.

CONCLUSION

Ape Escape dispose d'idées plus profondes que Croc 2 et d'une jouabilité supérieure. C'est bien sûr qu'il prime sur un jeu de plates-formes en 10 : la précision des commandes et la capacité de votre personnage à réagir à vos ordres.

ESPACE 3 games



SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE ROI LION	99,00	SCHTROUMPS 2	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
NBA LIVE 97	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
NHL 96	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
OSCAR	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIK MAN	99,00		

• MANETTE ASCII 99,00
• ALIMENTATION SECTEUR 199,00
• PRISE PERITEL 149,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (COULEUR)	199,00	MONOPOLY	229,00
ALL STAR BASEBALL 2000 (COULEUR)	199,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	199,00	NBA JAM (COULEUR)	199,00
BREAK OUT (COULEUR)	199,00	OBELIX (COULEUR)	229,00
BUG'S LIFE (COULEUR)	199,00	PITFALL (COULEUR)	199,00
BUST A MOVE 3	199,00	POCKET BOMBERMAN (COULEUR)	169,00
BUST A MOVE 4 (COULEUR)	199,00	POP UP	99,00
CENTPEDE (COULEUR)	199,00	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
CONKER POCKET TALES (COULEUR)	229,00	QUEST FOR CAMELOT (COULEUR)	249,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	RAMPAGE 2 (COULEUR)	229,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	RAZMOKETS (COULEUR)	199,00
DEFENDER + JOUST (COULEUR)	199,00	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DROP ZONE (COULEUR)	199,00	SPY HUNTER + MOON PATROL (COULEUR)	229,00
DUKE NUKEM (COULEUR)	199,00	SPY VS SPY (COULEUR)	199,00
F1 WORLD GP (COULEUR)	229,00	SUPER MARIO BROS (COULEUR)	229,00
FROGGER (COULEUR)	199,00	TAMAGOSHI	99,00
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	169,00	TARZAN	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GODZILLA	199,00	TITI ET GROS MINET (COULEUR)	199,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TRACK N FIELD	169,00
HERCULE	199,00	TUROK 2 (COULEUR)	199,00
HEXCITE (COULEUR)	199,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
HOLLYWOOD PINBALL (COULEUR)	199,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WWF ATTITUDE (COULEUR)	199,00
I.S.S (COULEUR)	229,00	YANNICK NOAH (COULEUR)	229,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
KLUSTAR (COULEUR)	199,00		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LOGICAL (COULEUR)	199,00		
MAYA (COULEUR)	199,00		
MEN IN BLACK (COULEUR)	199,00		

ACCESSOIRES

• ACTION REPLAY PROF	229,00
• CARTE MEMOIRE	TEL
• ECRAN GB	35,00
• KIT DE VIBRATION	TEL
• LOUPE AVEC LUMIERE	49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 97 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	NHL HOCKEY	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 96 (EUR)	89,00	SPOT GOES TO	
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00		

NEO GEO CD

NEO GEO CD	1990 F		
AERO FIGHTER 2	199,00	KING OF FIGHTER 98	349,00
FIRE SUPLEX (3 COUNT BOUT)	199,00	POWER SPIKES	149,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	TWINCLE STAR SPRITES	199,00
		VIEW POINT	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
CHERY MASTER	249,00	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	SAMOURAI SHADOWN	299,00
		TENNIS	249,00

Néo Géo

CONSOLE	1990 F
METAL SLUG X	1690,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX

499 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

NEC CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU

449 F

Jaguar SYNDICAT 49 F

THEME PARK 49 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

JEUX USA
FINAL FANTASY VII

JEUX JAP
ACE COMBAT 3
DINO CRISIS
DRAGON QUEST 7
FINAL FANTASY VIII
FRONT MISSION 3
GRANDIA 2
LEGEND OF MANA
MACROSS 2
RIVAL SCHOOL 2
STAR OCEAN 2

JEUX EUROPE
ACTUA ICE HOCKEY 2
ALIEN RESURRECTION (O)
ALUNDRA
ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT
APE ESCAPE
ASTERIX
ATLANTIS
BATMAN ET ROBIN + CAS

PROMO F
JEUX NEUFS
DRAGON BALL Z GT
JEUX NEUFS EURO

ACTUA SOCCER 2
ALIEN TRILOGY +
CARTE MEMOIRE
BATTLE SPORT
BUST A MOVE 2
+MANETTE
C.C ALERTE ROUGE

JEUX JAP
DONGEON DRAGON
COLLECTION
DARIUS GAIDEN
FATAL FURY II
GALAXY FIGHT
GRAN CHASER
SAMOURAI 3
SHINING FORCE 3
SCENARIO 2
SHINING FORCE 3
SCENARIO 3
SONIC 3D FLINKEY
ISLAND
STREET FIGHTER
ZERO 3
TOSHIDEN URA

128, bd V
75011 P
Tél. 01 48
Tél. 01 48 05 50

Lundi : 1
Mardi au Sam

PROVINCE
LIT
2, rue F
Tél. 03 21
Lundi au Sa
44, rue d
Tél. 03 21
Lundi :
Mardi au Jeu
Vendredi au Sa

DO
39, rue Sa
Tél. 03 21
Lundi au Samedi

VAN
30, rue
Tél. 02 97
Lundi au Ven
Samedi :

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** → 100 F de bon d'achat

- Volant Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet
- Volant ACT LABS avec carré PSX **790 F** → SIEG



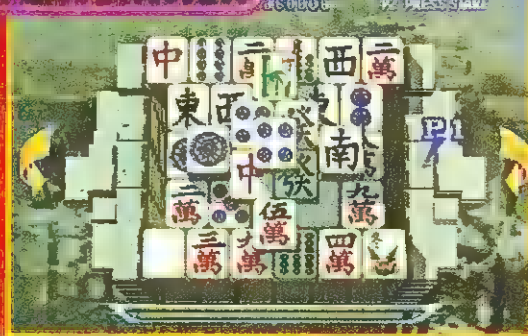
PASSE TES
COMMANDES
SUR
3615
ESPACE 3

(2.23 Finm)

CONSOL
07/99

Ce mois-ci, Cryo s'active. Avec 360° et Virus, la réputation des titres de cet éditeur se vérifie encore une fois : beaux mais injouables. A part ça, on a encore droit à du réchauffé, genre Rampage et Shanghai. Enfin, dans le genre bizarre, vous serez servi avec Attack of the Saucerman.

PLAYSTATION



80%

SHANGHAI TRUE VALOR

Le vieux casse-tête que le vénérable AHL chérit tant revient une nouvelle fois. Cette version Playstation propose plusieurs nouveaux modes, dont le Battle Shanghai et le Rolling Shanghai. En mode Battle, le but est d'être plus rapide que l'adversaire. Dans le Rolling Shanghai, le plateau de jeu s'étend sur quatre parties tournantes. Enfin, on peut choisir d'autres dessins que ceux du mah-jong classique. Au final, Shanghai a gardé son charme. Musiques spaces, bruitages zarbes... jouer à Shanghai devient vite kitsch. Mais, dans le genre, il reste indispensable.

Editeur : Activision

PLAYSTATION



60%

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Les Martiens sont perdus ! Leur vaisseau s'est écrasé chez nous, et ils doivent en retrouver les pièces manquantes, ainsi que tous leurs amis extraterrestres éparpillés sur la planète bleue. Les méchants Terriens du GIGN n'ont rien de mieux à nous offrir. Attention, jeu délire, graphismes "pâte à modeler" et maniabilité approximative. Ce mélange rigolo de Doom-PlayDoh-ET plaira peut-être aux 6-10 ans ou aux fans de S-F des années 50, mais il aura du mal à se faire une place dans la jungle du marché des jeux vidéo.

Editeur : Psygnosis



52%

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Rampage est une nouvelle fois de retour. Et cette fois-ci, la victime est la N64. Le principe n'a pas changé d'un poil. On ne réfléchit pas. On incarne un monstre, on tape, on blaste et on détruit tout ce qui passe à portée de pad. Les immeubles, les hélicoptères, les voitures, les flics et les passants. Mais c'est pour la bonne cause : sauver vos potes emprisonnés par les méchants humains. Une fois vos nerfs calmés, le jeu devient très vite répétitif. C'est toujours la même chose, même si on peut changer de monstre. A réserver pour une après-midi pluvieuse, à condition d'avoir un bon pote sous la main, une réserve de Pépito... et moins de 14 ans.

Editeur : Infogrames

NINTENDO 64



PLAYSTATION



45%

360°

Ah là là... que se passe-t-il chez Cryo pour oser nous pondre une horreur pareille ! 360° est un jeu de course futuriste sur l'eau. Vous êtes au volant d'un aéroglisseur et vous tentez de garder votre position dans la course. Un principe intéressant. La demo alléchante, tout en images de synthèse, évoque immédiatement Wipeout. La redescence n'en est que plus sévère : une fois le pad en main, polygones grossièrement assemblés, textures mal choisies, décors vides, animation peu réaliste, effets spéciaux ridicules, rendu de l'eau affreux. Certes, le jeu est rapide mais sans intérêt. Quant aux temps de chargement, ils vous permettront de vous initier en toute quiétude au vol yogique.

Editeur : Cryo

PLAYSTATION



52%

VIRUS

Après le clone aquatique, et néanmoins immense, de Wipeout, place au futuriste, et non moins immense, Libre de Resident Evil.

Encore une fois, l'intro assure ! L'adage "l'habit ne fait pas le moine" se vérifie à nouveau. Encore une fois, les graphismes sont grossiers et le jeu à peine débogué. Les pièges sont défilés, du style interrupteur de porte empoisonné ! Encore une fois, la réalisation technique désespérante. Le scénario se présente dans des fenêtres sales, entachées de fautes d'orthographe... Un comble pour une production française ! Qui voudrait d'un jeu pareil, à l'heure actuelle, alors que des titres comme Silent Hill et Resident Evil sont disponibles ?

Editeur : Cryo

"Metal Gear est une marque déposée Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés. "Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



☐ OUI, je m'abonne.
Je recevrai le...
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement.

Signature obligatoire.
Vous pouvez aussi vous abonner par carte bancaire.

METAL GEAR

~~789~~

270^F D'ÉCONOMIE !



Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 61 20 23

Je recevrai le jeu **Metal Gear Solid** pour PlayStation (dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement).

Prénom : Date de naissance : | | | | | | | |

Code postal : **Ville :**

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

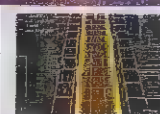
Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Solid au prix de 369 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

Pas évident de faire son choix parmi les dizaines de nouveaux jeux qui sortent chaque mois... Surtout que leur prix ne vous laisse pas droit à l'erreur ! Consoles+ vous vient en aide et vous offre une sélection des meilleurs jeux disponibles en version officielle sur Playstation et Nintendo.



METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

96%

DRIVER



- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

93%

RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Le jeu le plus gore et le plus angoissant de la Playstation ! Une aventure qui va vous donner des frissons et la chair de poule (belge). Une vraie boucherie !

93%

STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

95%

TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

95%

K.O. KINGS



- EA
- 2 joueurs
- Carte mémoire
- Dual Shock

Dans la peau des plus grands champions, mettez tous vos adversaires KO. Mohammed Ali, Sugar Ray, Mike Tison... ils sont tous là !

90%

RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

95%

MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

90%

COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

94%

WIPEOUT 2097



- Psynogsis
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Une course futuriste hyper-réaliste et bourrée d'effets spéciaux. De nombreux circuits et des armes à profusion pour se débarrasser des adversaires.

93%

DUKE NUKEM 3D



- GT Interactive
- 2 joueurs
- Carte mémoire

Un épisode du célèbre Duke Nukem développé spécialement pour la Playstation avec des niveaux inédits. Humour et sang frais à tous les étages.

90%

FORMULA ONE



- Psynogsis
- 2 joueurs
- Dual shock
- Carte-mémoire

La formule 1 sur Playstation par excellence. Sur les musiques de Joe Satriani, participez aux plus grands championnats, sur les circuits les plus prestigieux.

90%

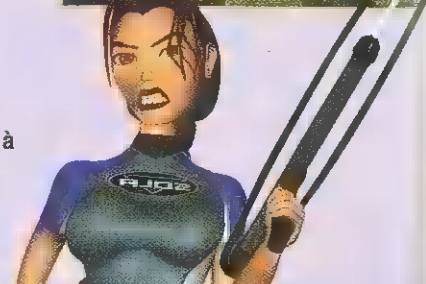
TOMB RAIDER 2



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire

On ne présente plus le jeu qui a donné ses lettres de noblesse à l'exploration 3D. Ce deuxième volet a gardé sa pêche. Il suffit de plonger dedans pour ne plus en ressortir. Amusez-vous à découvrir des décors magnifiques, baignant dans une ambiance unique. Les mouvements de l'inaccessible Lara sont aussi variés que nombreux. Alors, si vous n'avez pas déjà succombé à son charme, allez-y les yeux fermés (ou, mieux, gardez-les ouverts pour apprécier les appas de la pin-up la plus célèbre du monde du jeu vidéo).

95%



X-GAMES PRO



Yeah man, si tu jeu est pour toi et bien plus rec que t'as pu voir snowboard!

BOMBERMAN



Pour s'éclater à pas mieux. Bom aussi fun qu'au vous possédez Ames sensibles.

FINAL FANTASY



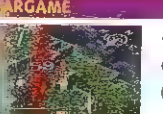
L'aventure avec magie de Final transportera à rêver. Dans la Aeris et Red Xil sauver le monde plans diabolique. Au passage, pl quêtes allonge blement la dure Elever des Cho casino, faire du conduire une n un sous-marin. propose une te sait plus où do un mot : indisp

L'EXODE D'ABE



Un jeu étrange av unique. Le game-grande interaction créatures qui peu cauchemardesque

VANDAL HEARTS



En attendant le pr annoncé pour la fi éclatez-vous avec tour par tour. Magi guerriers sont au n

96%

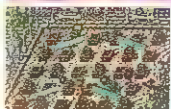
X-GAMES PRO BOARDERS 91%



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes ■ glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

BOMBERMAN 90%



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater ■ 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

BUST A GROOVE 94%



- Sony
- 2 joueurs
- Carte mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant que vous propose Bust a Groove. Paillettes en options.

CAPCOM GENERATIONS 90%



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte mémoire
- Dual shock

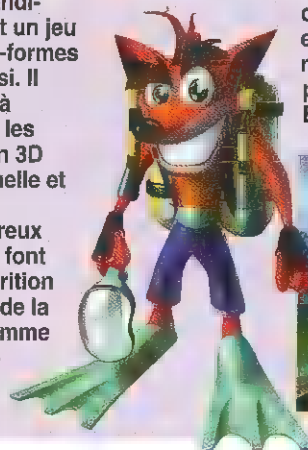
Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

CRASH BANDICOOT 3 92%

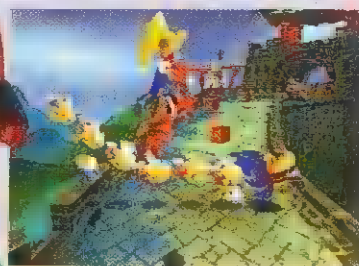


- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual shock

Crash Bandicoot 3 est un jeu de plates-formes très réussi. Il mélange à merveille les scènes en 3D traditionnelle et de profil. De nombreux mini-jeux font leur apparition au cours de la partie, comme des courses de voitures,



à moto, en avion, une balade à jet-ski, ou encore une cavalcade à dos de tigre du Bengale ! Les effets visuels sont très nombreux (transparence, reflets du personnage dans l'eau, explosions, déformations) et la rapidité de l'action va en décoiffer plus d'un. Attention, ce Crash Bandicoot est explosif.



95%

FINAL FANTASY VII 95%



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire

L'aventure avec un grand "A". La magie de Final Fantasy VII vous transportera au royaume des rêves. Dans la peau de Cloud, Tifa, Aeris et Red XIII, vous devrez sauver le monde et déjouer les plans diaboliques de Sephiroth. Au passage, plein de petites quêtes allongeront considérablement la durée de vie du jeu. Elever des Chocobo, jouer au casino, faire du snowboard, conduire une moto, plonger avec un sous-marin... Final Fantasy VII propose une telle variété qu'on ne sait plus où donner de la tête. En un mot : indispensable !!!



BUST A MOVE 93%



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

GRAN TURISMO 95%



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual shock

Une fois que vous aurez pris le volant de l'une des cent cinquante voitures, votre vie ne sera plus la même. Les ralentis vont vous retourner ■ tête !

R-TYPE DELTA 91%



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... A vos manettes !

FIFA 99 90%



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

95%

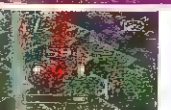
L'EXODE D'ABE 95%



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

VANDAL HEARTS 92%



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

MISSION TESLA 91%



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. A l'attaque !

TIME CRISIS 93%



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS 90%



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.



FIGHTER DESTINY BASTON 83%



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

TOP GEAR OVERDRIVE COURSE ARCADE 83%



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les jeux de course ne sont pas vraiment top sur N64. Alors quand on en tient un correct, on en profite pour vous le signaler. La maniabilité est très arcade.

GOLDENEYE DOOM-LIKE 98%

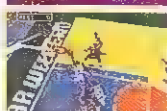


- Nintendo
- 4 joueurs

Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaie à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre ■ 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

NBA PRO BASKET 90%



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

V-RALLY COURSE DE RALLYE 90%



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory pak
- Rumble pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

ZELDA OCARINA ACTION/LEU DE 100%



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !



1080. SNOWBOARDING GLISSE 92%



- Nintendo
- 1 joueurs

Rumble Pak

Les sports d'hiver sont loin maintenant. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse des dernières vacances.



WIPEOUT 64 COURSE FUTURISTE 93%



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FI WORLD GRAND PRIX FORMULE 1 91%

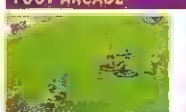


- Nintendo
- 2 joueurs

Rumble Pak

Une simulation de Formule 1 qui demande beaucoup de maîtrise pour ne pas partir en tête à queue au premier virage. Des sensations de vitesse pures !

ISS PRO 98 FOOT ARCADE 90%



- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

BUST MOVE 3 PUZZLE RÉFLEXION 90%



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

ALL STAR TENNIS TENNIS 90%



- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

FIFA 99 SIMULATION DE FOOTBALL 91%



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa. Toutes les sensations de ce sport magnifique dans une cartouche.

ROGUE SQUADRON SHOOT'EM UP 90%



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie ■ repoussez les forces de l'Empire.

MARIO KART 64 JEU MULTIJOUER 96%



- Nintendo
- 4 joueurs

Rumble pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

MARIO 64/BANJO-KAZOOIE PLATES-FORMES 98%



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées



complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !

92%

Nintendo
2 joueurs

umble Pak
ont loin
idéal pour
aient



90%

onami
oueur
emory Pak
ble Pak
ons du sport
monde, ça
, passes, une-
s... C'est vous
e !

90%

claim
oueurs
ory Pak

elle aussi de
pilez les
eur et faites-
crée partie de
ive.

98%



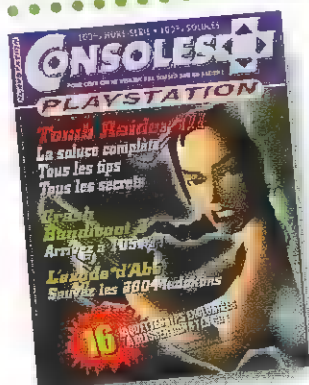
choix à tout
an ours ou un
une nouvelle
le d'un
es niveaux
une très

ables !

NUMÉRO 87

METAL GEAR SOLID

15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE !



NUMÉRO 12 H

- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

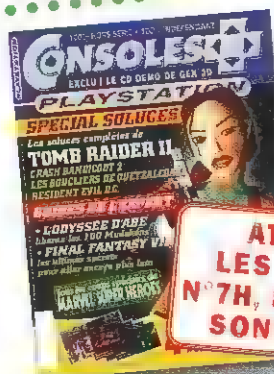


NUMÉRO 11 H

- MEDIEVIL
- SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN
- BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX

- RIVAL SCHOOLS -
- X-MEN VS STREET-FIGHTER



ATTENTION
LES NUMÉROS
N° 7H, 8H, 9H & 10H
SONT ÉPUISÉS



NUMÉRO 1 H

- LITTLE BIG ADVENTURE
- LEGACY OF KAIN
- LES CHEVALIERS
- DE BAPHOMET
- SOUL EDGE
- FINAL FANTASY VII



BON DE COMMANDE

à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 81 20 23
Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F / mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS 5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

Point mon règlement de : _____ F
Ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
Carte bancaire dont voici le numéro : _____
Date d'expiration de ma carte : _____ (* port inclus)

Nom Prénom

Date de Naissance

Adresse

Code Postal Ville

Signature : _____

RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

En un coup d'œil,
toutes les sorties
des jeux dans les
mois à venir.



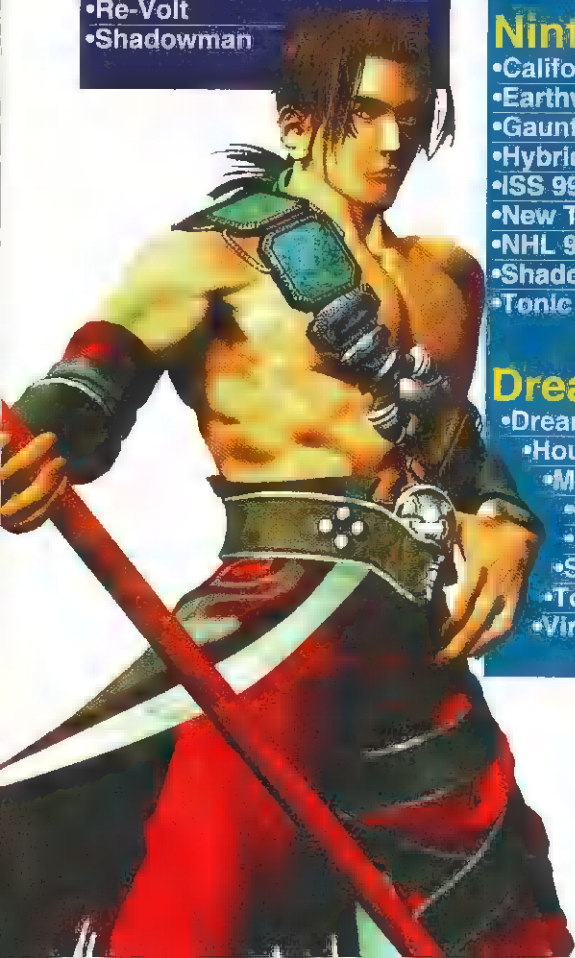
AOUT

Playstation

- Kurushi Final
- Rc Stunt Copter
- Re-Volt Shadowman
- Soul Reaver
- Tomorrow Never Dies
- Um Jammer Lammy

Nintendo 64

- Lode Runner
- Command and Conquer
- Re-Volt
- Shadowman



SEPTEMBRE

Playstation

- Alien Resurrection
- Canal + Football
- Castrol Honda Superbike
- Demolition Racer
- Discworld Noir
- Duke Nukem 3D: Bro Hour
- Eagle One
- Earthworm Jim 3D
- G-Police
- Hot Wheels
- Le Monde des Bleus
- Madden NFL 2000
- Messiah
- Nascar 2000
- NHL 2000
- No Fear Downhill Mountain Biking
- Point Blank 2
- Prince Naseem Boxing
- Rainbow Six
- Rugby World Cup
- Sled Storm
- Star Wars : la Menace Fantôme
- Test Drive 6
- Tiny Tank
- Tony Hawk Pro Skater
- WCW Mayhem
- Wipeout 3
- Wu-Tang : Shaolin Style

Nintendo 64

- California Speed
- Earthworm Jim 3D
- Gauntlet 3
- Hybrid Heaven
- ISS 99
- New Tetris
- NHL 99
- Shadowgate
- Tonic Trouble

Dreamcast

- Dreamstory
- House of the Dead 2
- Monaco GP
- M-SR
- Red Dog
- Sonic Adventure
- Toy Commander
- Virtua Fighter 3tb

OCTOBRE

Playstation

- Blaze and Blade
- Destrega
- Fifa 2000
- Fighting Force 2
- Formula One 99
- Gamma Atari
- Kingsley
- Le Mans 24
- Mission: Impossible
- Powerboat
- Shadow Madness
- Speed Freaks
- Star Trek
- Star Wars Racer
- NBA
- Supercross 2000
- Tarzan
- Telefoot Manager
- Thrash Skater
- Tiger Woods 2000
- UEFA Striker
- Urban Chaos
- Warpath Lost World
- X-Files

Nintendo 64

- Jet Force Gemini
- Mario Golf
- Rayman 2
- Starcraft

Dreamcast

- Redline Racer
- Sega Rally 2
- Speed Devil



NOVEMBRE

Playstation

- Aironauts
- Brasil V-Soccer
- Fear Factor
- Final Fantasy VIII
- Jackie Chan Stuntmaster
- KO Kings 2000
- Road Rash 2000
- Spyro 2
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off-Road 3
- Tomb Raider 4

Nintendo 64

- Monster Truck Madness
- NBA 2000
- Ridge Racer 64
- Taz Express

Dreamcast

- Cool Boarders
- MDK 2
- Slave Zero
- Soul Calibur



salut,
Cet été
dire qu
l'eupho
vous of
trois gr
GTA Lon
et X-Tre
aussi de
Marvel
Fighter
entende
je vous
l'occasi
zodes A
satisfer
que vou
Votr

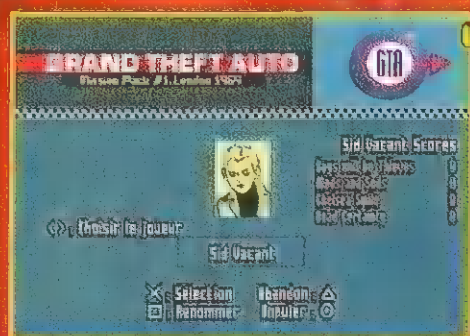
TIPS

Salut, les cyberplayers !
Cet été, on ne peut pas
dire que ce soit
l'euphorie... Enfin, je
vous offre quand même
trois grosses totales :
GTA London 1969, Tai Fu
et X-Trem 3. Il y aura
aussi des codes pour
Marvel vs Street
Fighter et bien
entendu Star Wars.
Je vous balance pour
l'occasion une foule de
codes Action Replay qui
satisferont les hackers
que vous êtes...
Votre dévoué Switch

Ces dates sont susceptibles de varier en fonction des impératifs de développement.

PLAYSTATION

GTA LONDON 1969 (PAL)



Tous les mots de passe magiques sont entrés dans le tableau d'inscription nom du joueur.

POUR AVOIR TOUS LES

NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points, 99 vies, le multiplicateur à pas de police, et les coordonnées activées, inscrivez HAROLDHAND.



Alors, c'est totale, avec tout ça vous ne terminez pas le jeu, on peut plus rien faire pour vous.

POUR AVOIR TOUS LES

NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points, 99 vies, le multiplicateur à 1 et toutes les polices aux fesses, inscrivez GETCARTER.



Vous avez tous les avantages malheureusement, les keufs vous traquent sans relâche.

TOUS LES NIVEAUX

Inscrivez RAZZLE
LONDON 1 À 3
Inscrivez PENTHOUSE
99 VIES : Inscrivez MCVICAR
9999990 POINTS :
Inscrivez BIGBEN

POUR AVOIR TOUS LES

NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points, 99 vies, le multiplicateur à 5, inscrivez FREEMANS.



La même chose sans police, c'est plus cool.

POUR AVOIR TOUS LES

NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points, et 99 vies, inscrivez DONTMESS, TOOLEDDUP ou SORTED.



En gros, le même résultat que précédemment, avec multiplicateur en moins, devrait rouler quand même.

MULTIPLIEUR À 5

Inscrivez SIDBURN
RECHERCHÉ
PAR TOUTES LES POLICES :
Inscrivez OLDILL
PAS DE POLICE :
Inscrivez GRASS
COORDONNÉES :
Inscrivez SWEENEY

PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (PAL)

La suite des aventures opposant les héros Marvel à ceux de Street Fighter est disponible dans notre bonne vieille contrée hexagonale. Il y a eu Marvel Super Heroes, puis X-Men vs Street Fighter Ex, voici Marvel Super Heroes vs SF ! Et bien sûr, on attend une

adaptation de Marvel vs Capcom. Enfin, en attendant impatiemment qu'un Street Fighter Kekchoso voie le jour, je vous donne les astuces pour jouer avec de nouveaux personnages. Vous verrez, c'est de la bombe atomique !



Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des personnages, en maintenant Select appuyé puis en validant à l'aide d'un des boutons.

POUR AVOIR DES PERSONNAGES DIFFÉRENTS

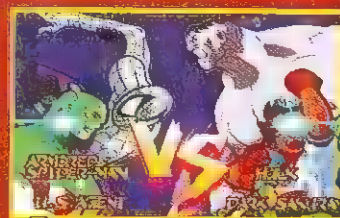
Des versions différentes des personnages sont disponibles. Placez-vous sur Dhalsim pour obtenir Shadow Dhalsim. Placez-vous sur Blackheart pour obtenir Mech Zangief. Placez-vous sur Omega Red pour obtenir Mephisto. Placez-vous sur Hulk pour obtenir Evil Sakura. Placez-vous sur Spiderman pour obtenir Armored Spiderman. Placez-vous sur Vega pour obtenir US Agent.



Placez-vous sur Black Heart, maintenez Select.



puis validez. Et voilà le résultat !



Armored Spiderman et US Agent, le duo d'enfer !



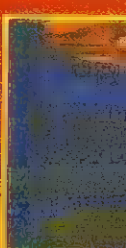
Grey Hulk est plus mignon que l'original.



NIN

STAR

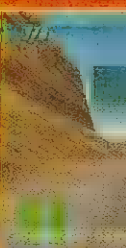
Parmi les adaptations ludiques du monde, voici Racer. On révèle difficilement les courses. Heureusement, les premiers codes sont Note : tous les s'entrent en course nouvelle sauve



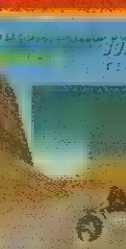
Comme sauvegarde



Inscrivez maintenant lettres avec le bouton (toujours avec votre nom)



Ensuite, pendant



Si c'est une triche

NINTENDO 64

STAR WARS EPISODE I - RACER

Parmi les adaptations vidéo-ludiques du nouveau Star Wars, voici Racer. Ce jeu très rapide se révèle difficile après les premières courses. Heureusement, les premiers codes sont disponibles. Note : tous les codes qui suivent s'entrent en commençant une nouvelle sauvegarde. Maintenez le

bouton Z enfoncé, appuyez sur L, entrez le code et validez. Ensuite, entrez votre vrai nom et commencez la course. Toutes les séquences données s'entrent pendant la pause, avec le pad directionnel. Si c'est réussi, un nouveau menu appelé "Cheat Menu" apparaît.



Commencez par prendre une sauvegarde vierge.



Inscrivez les codes en maintenant L et en tapant les lettres avec le pad. Appuyez Validez (toujours avec L appuyé) et inscrivez votre nom.



Ensuite, des codes s'effectuent pendant la pause.



C'est réussi, le menu triche apparaît.

POUR AVOIR LE MODE MIRROR

Inscrivez RRTHEBEAST. Puis, pendant la pause, Bas, Droite, Haut.



Pour ceux qui ont déjà terminé le jeu dans le sens normal.

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Inscrivez RRJABBA. Puis, pendant la pause, Gauche, Bas, Droite, Haut.



Vous êtes invincible, la preuve par l'image !

POUR AVOIR UNE SCÈNE CINÉMATIQUE

Sur l'écran où l'on peut choisir "Start Race", "Buy Parts", etc., maintenez Z et appuyez sur L.



Et voilà, magnifique cinématique.

POUR AVOIR DES PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Il faut entrer les codes suivants lors de certaines courses...

Seulba

The Boonta Classic
Galactic Circuit
Temps au tour : 02:04:210
Temps de course : 06:16:697

Jedi

Beedo's Wild Ride
Amateur Circuit
Temps au tour : 01:02:986
Temps de course : 03:16:697

Ratts

Howler Gorge
Semipro Circuit
Temps au tour : 01:31:370
Temps de course : 04:48:510

Maverick

Andobi Mountain Turn
Galactic Circuit
Temps au tour : 01:39:309
Temps de course : 05:05:648

Maz Kanata

AP Centrum
Invitational Circuit
Temps au tour : 00:58:410
Temps de course : 03:16:926

Clegg

Aquilaris Classic
Amateur Circuit
Temps au tour : 01:04:700
Temps de course : 03:16:926

Bulky

Sunken City

Semipro Circuit

Temps au tour : 01:52:820
Temps de course : 05:43:101

Bumpy's Breakers

Semipro
Temps au tour : 02:09:358
Temps de course : 06:47:380

Watt

Scrappers' Run
Semipro Circuit
Temps au tour : 00:44:904
Temps de course : 02:23:978

Gorme

Abyss
Invitational Circuit
Temps au tour : 01:02:639
Temps de course : 03:12:934

Nev

Kee
Baroo Coast
Semipro Circuit
Temps au tour : 01:38:300
Temps de course : 04:59:640

Don

Invitational Circuit
Inferno
Temps au tour : 00:59:549
Temps de course : 03:04:160

Fennel

Pagalies
Moon Gazza Speedway
Amateur Circuit
Temps au tour : 00:16:072
Temps de course : 00:52:081

Maz

Guo
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Temps au tour : 01:29:470
Temps de course : 04:30:880

Zugga

Challenge
Semipro Challenge
Temps au tour : 02:01:261
Temps de course : 06:10:897

Fud

Bang
Vengeance
Amateur Circuit
Temps au tour : 01:16:880
Temps de course : 03:51:921

Toy

Dampier
Executioner
Galactic Circuit
Temps au tour : 00:31:540
Temps de course : 04:42:310

PLAYSTATION

3X-TREM (US)

Les X-Trem Games sont connus de tous les fans de glisse ou de sports extrêmes. Il y a bien longtemps, au début de la Playstation, nous découvrons la première adaptation vidéo-ludique de cet événement sportif américain.

X-Trem 3 n'a pas apporté beaucoup d'évolution depuis, et c'est bien dommage. En attendant, les riders vont s'en donner à cœur joie ! Tous les persos, pistes ou voitures sont disponibles, ça va vraiment être la fête !

Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans le menu Memory Card. Appuyez sur gauche ou droite pour faire apparaître le menu d'inscription des mots de passe.



POUR AVOIR TOUTES LES COURSES DU MODE EXHIBITION
inscrivez VOUEUR.



Inscrivez mot passe toutes les courses seront disponibles.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES DE FREESTYLE
inscrivez TRIXXY.



ça va bricker sec !

POUR AVOIR TOUS LES PERSONNAGES EXTRA-TERRESTRES
inscrivez ASTROMEN.

Et, et ses amis sont là pour compétition intergalactique.

POUR JOUER AVEC LUG NUT
inscrivez LUGNUT.



Frankenstein est vraiment bon toutes ses facultés sont à 95%!!

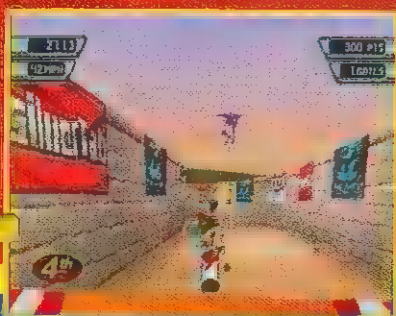
POUR JOUER AVEC BINK L'ET
inscrivez BINK.



le voilà !

POUR JOUER AVEC LES VOITURES ROUGE, BLEUE ET BANCHE
inscrivez, au choix REDCAR, WHITECAR, BLUECAR.

Une histoire qui roule !



POUR JOUER AVEC DOMINIQUE LE MONSTRE
inscrivez DOMINIQUE.



Dominique le monstre est aussi performant que Lug Nut.

POUR JOUER AVEC NYUB L'ET
inscrivez NYUB.



Et voilà un autre alien en course, c'est Mars Attack!

POUR JOUER AVEC TP LA MOMIE
inscrivez TP.



La momie glisseuse va faire des ravages !

POUR JOUER AVEC GEEP LE CYCLISTE
inscrivez GEEP.



Encore un extraterrestre... Ma parole c'est l'invasion!



* Pour Play

** Pour N

Bulletin à re
Consoles +

☐ OUI, je m'a
au tarif de 390

Je recevrai la m
après enregist

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : L

☐ Je joins mon r

☐ Je préfère régle

Date d'échéance : L

Vous pouvez acquérir s

PLAYSTATION

TAI FU : WRAITH OF THE TIGER (PAL)

C'est la teuf chez nos z'amis les zanimos ! Tai Fu le tigre combattant contre le dragon méchant ! Le mois dernier, je vous donnais quelques codes pour choisir son stage et bien d'autres choses.

Entre-temps, la liste des codes s'est allongée ! Invincibilité, tous les styles d'arts martiaux maîtrisés, etc. Vous ne pourrez pas vous plaindre de ne pas avoir assez d'astuces pour ce titre !



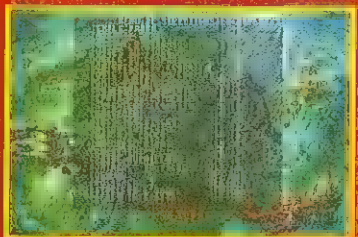
Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran carte qui permet de choisir le niveau. Un premier code doit être activé pour que les autres fonctionnent.

POUR FAIRE FONCTIONNER LES CODES

R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Bas, Carré. Un petit son se fait entendre si c'est réussi.

POUR CHOISIR LE NIVEAU

R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Carré, Bas, Triangle, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, L1.



tout a fonctionne correctement, la liste des niveaux apparaît.

POUR CHOISIR L'HISTOIRE ET LE NIVEAU

R2, Triangle, R2, Triangle, Carré, Rond, Bas, Triangle, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, L2.



Vous voilà en pleine scène cinématique !

POUR VOIR LA FIN

R2, Triangle, R2, Triangle, Bas, Carré, Cercle, Triangle, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, R1.



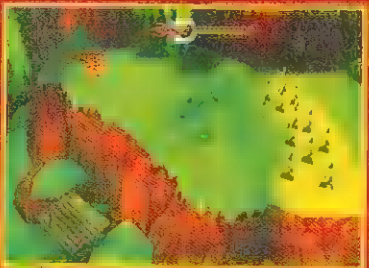
La magnifique fin du jeu enfin dévoilée.

NOTE : les tips qui suivent s'effectuent pendant le jeu (sans la Pause). Un premier code doit être entré pour qu'ils fonctionnent :

R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré.

POUR ÊTRE INVISIBLE

R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, R1.



Discretion assurée, voire plus affinité...

POUR AVOIR DES VIES À L'INFINI

R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Croix.



POUR SE REMETTRE DE L'ÉNERGIE

R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Rond.

Avant/Après



POUR SE REMETTRE TOUT SON CHI

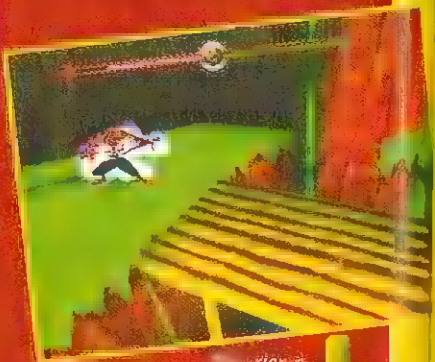
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Carré.



Ça va castagner grands coups Special !

POUR ÊTRE INVINCIBLE

R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, R2.



rien à craindre tous ces animaux enragés !

POUR MAÎTRISER TOUTS LES STYLES DE KUNG FU

R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Triangle.



Ataaa ! Un vrai Bruce de jungle...

Vous pouvez mourir tant que vous voulez, maintenant !



**POUR AVOIR
DES ENNEMIS PLUS PETITS**
R2 Triangle R2 Gauche Droite
Bas

Le serveur est indépendant du service minitel
tel: numéros 0605 4 12 61 87 20 1161

* 2.23 F la.mn

3615

Console

**Revendeurs,
Contactez-Nous!**

**C'est d'la
Bombe de
Balle !!**

**Un grand stock de jeux
d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info
consultez-nous !**

**Nous rachetons
les jeux cash
Paiement sous 48 H
(à compter de la date de réception)**

PLAYSTATION

BEST OF

CAPCOM GENERATION	249 F
KOURNIKOVA'S TENNIS	299 F
APE ESCAPE	329 F
DESTREGA	329 F
STAR WARS:PHANTOM MENACE	329 F
BOMBERMAN PHANTASY RACING	329 F
DIVER'S DREAM	329 F
RAMPAGE 2	329 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	329 F
SPEED FREAKS	329 F
WWF ATTITUDE	329 F
NBA PRO 99	329 F
CROC 2	329 F
SYMPHON FILTER	349 F
SOUL REAVER	349 F
SILENT HILL	349 F
BLOODY ROAR 2	349 F
DRIVER	349 F
TRAP GUNNER	349 F
V RALLY 2	349 F
OMEGA BOOST	349 F
EVIL ZONE	349 F
GUY ROUX MANAGER 99	399 F

toujours dispo

GRAN TURISMO PLATINUM	149 F
FINAL FANTASY 7 PLATINUM	149 F
HEART OF DARKNESS	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
FIFA 98 PLATINUM	149 F
COOL BOARDERS 2	149 F
GTA LONDON	169 F
R TYPE DELTA	299 F
MONKEY HERO	299 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	329 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	329 F
NEED FOR SPEED 4	349 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT			TOTAL

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

COORDONNÉES

Nom A
B

Prénom :

adresse :

[illegible]

Ville :
Code Postal :

Code Postal

--	--	--	--	--	--

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :☐ CARTE BANCAIRE | | | | |

☐ CARTE BANCAIRE

☐ **CONTRE REMBOURSEMENT** (rajouter 30 F)

C + 07 / 99

Tél. 04 92 02 06 04

FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Spécial Action Replay

PLAYSTATION

Les codes qui suivent sont compatibles X-Plorer et Caetla. Attention : n'utilisez pas les codes pour le jeu japonais sur l'Europe ou US, l'inversement. Les effets de certains codes sont sauves en même temps que la partie ; servez-vous de cette particularité uniquement pour les codes vraiment importants.

WARZONNE 2100 (PAL)

ÉNERGIE INFINIE

8014CE94 967F
8014CE96 0098

RECHERCHES COMPLÈTES

8012F4C4 FFFF
8012F4C6 FFFF
8012F4C8 FFFF
8012F4CA FFFF
8012F4CC FFFF
8012F4CE FFFF
8012F4D0 FFFF
8012F4D2 FFFF
8012F4D4 FFFF
8012F4D6 FFFF
8012F4D8 FFFF
8012F4DA FFFF
8012F4DC FFFF
8012F4DE FFFF
8012F4E0 FFFF
8012F4E2 FFFF
8012F4E4 FFFF
8012F4E6 FFFF
8012F4E8 FFFF
8012F4EA FFFF

FINAL FANTASY 8 (JAP)

FF8 : VOTRE PREMIER NIVEAU

D009B2B0 FFF3
8009B2E0 0046
D009B2B0 FFF3
8009B2E0 0000

FF8 SUR VOTRE CONSULE PAL

D009B182 0000
8009B182 2402

CODES GÉNÉRAUX

THUNES INFINIES

80076BA4 E0FF
80076BA6 05F5

SAUVER PARTOUT

8006F372 0100

TEMPS DE JEU

80076D68 FFFF

TEMPS LIMITE RAPIDE

80076D6C FFFF

SUPER CHOCOBO

8009D4B4 0000
8009D4B6 0401

GRAINE LEVEL

80076E08 0C1C

TOUS LES OBJETS

B0C60002 00000001
80076BDC 6401

TOUS LES ENNEMIS

D00A7E36 0006
800A7E30 0000

GUARDIANS FORCE AU MAXIMUM

D002276C 000C
8002276E AE30

TALENTS ENNEMIS MEMORISÉS

800229A0 0001

MAGIE ILLIMITÉE

D01E6986 0066
801E6988 0060

COMBAT : L'AP AU MAXIMUM

800779B4 03E8
800779B6 03E8
800779B8 03E8
800779BA 0000
800779BC 0000
800779BE 0000

COMBAT : L'AP AU MAXIMUM

80077A00 00FF
80077A02 00FF
80077A04 00FF

ARGENT AU MAXIMUM

D00BF524 0004
800BF524 0001

LEVEL AU MAXIMUM

8002183C 0001

GUARDIAN FORCE AU MAXIMUM

800216D4 0001

PERSO PRINCIPAL : TOUS LES SORTS

80076538 6301
8007653A 6302
8007653C 6303
8007653E 6304
80076540 6305
80076542 6306
80076544 6307
80076546 6308
8007654A 6309
8007654C 630A
8007654E 630B
80076550 630C
80076552 630D
80076554 630E
80076556 630F
80076558 6310
8007655A 6311
8007655C 6312
8007655E 6313
80076560 6314
80076562 6315
80076564 6316
80076566 6317
80076568 6318
8007656A 6319
8007656C 631A
8007656E 631B
80076570 631C
80076572 631D
80076574 631E

80076576 631F
80076578 6320

CODES PENDANT

APRÈS LA BATAILLE

TOURS PLUS RAPIDES

800775C4 2EE0
80077794 2EE0
80077964 2EE0

INFINIES

800775B2 270F
80077782 270F
80077952 270F

ATTAQUES SPÉCIALES

PREMIER PERSO (BAS + L2)

D0081B0E 8001
80077460 0400

DEUXIÈME PERSO (BAS + R2)

D0081B0E 8002
80077630 0400

TROISIÈME PERSO (BAS + L1)

D0081B0E 8004
80077800 0400

ATTAQUES ACQUISITION

PREMIER PERSO (HAUT + L2)

D0081B0E 1001
80077454 0000

DEUXIÈME PERSO (HAUT + R2)

D0081B0E 1002
80077624 0000

TROISIÈME PERSO (HAUT + L1)

D0081B0E 1004
800777F4 0000

WILD ARMS (US)

CODES GÉNÉRAUX

ARGENT INFINI

80144F50 FFFF
80144F52 0097

99 FOIS LES DEUX PREMIERS

OBJETS DE VOTRE LISTE

8014524C 6363

CODES POUR RYU

HP AU MAXIMUM

80144984 03E7
8014497C 03E7

AP AU MAXIMUM

80144986 03E7
8014497E 03E7

POWER AU MAXIMUM

80144988 03E7

DÉFENSE AU MAXIMUM

8014498A 03E7

AGILITÉ AU MAXIMUM

8014498C 03E7

INTELLIGENCE AU MAXIMUM

8014498E 03E7

MODIFIER LE LEVEL

8014496E 00XX
(avec XX de 00 à 64)

MODIFIER L'XP

80144970 XXXX
(avec XXXX de 0000 à EFFF)

CODES POUR TEEPO

HP AU MAXIMUM

80144B70 03E7
80144B68 03E7

AP AU MAXIMUM

80144B72 03E7
80144B6A 03E7

POWER AU MAXIMUM

80144B74 03E7

DÉFENSE AU MAXIMUM

80144B76 03E7

AGILITÉ AU MAXIMUM

80144B78 03E7

INTELLIGENCE AU MAXIMUM

80144B7A 03E7

MODIFIER LE LEVEL

80144B5A 00XX (idem Ryu)

MODIFIER L'EXPÉRIENCE

80144B5C XXXX (idem Ryu)

CODES POUR REI

HP AU MAXIMUM

80144C14 03E7
80144C0C 03E7

AP AU MAXIMUM

80144C16 03E7
80144C0E 03E7

POWER AU MAXIMUM

80144C18 03E7

DÉFENSE AU MAXIMUM

80144C1A 03E7

AGILITÉ AU MAXIMUM

80144C1C 03E7

INTELLIGENCE AU MAXIMUM

80144C1E 03E7

MODIFIER LE LEVEL

80144BFE 00XX (idem Ryu)

MODIFIER L'EXPÉRIENCE

80144C00 XXXX (idem Ryu)

CODES POUR NINA

HP AU MAXIMUM

80144A28 03E7
80144A20 03E7

AP AU MAXIMUM

80144A2A 03E7
80144A22 03E7

POWER AU MAXIMUM

80144A2C 03E7

DÉFENSE AU MAXIMUM

80144A2E 03E7

AGILITÉ AU MAXIMUM

80144A30 03E7

INTELLIGENCE AU MAXIMUM

80144A32 03E7

MODIFIER LE LEVEL

80144A12 00XX (idem Ryu)

MODIFIER L'EXPÉRIENCE

80144A14 XXXX (idem Ryu)



11 nu

L e

à retourner

☐ OUI,

☐ Je joins mon

Nom :

Adresse :

Code postal :



ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !



9 bonnes raisons de
s'abonner dès aujourd'hui à

Nintendo
MAGAZINE

Nintendo Magazine, c'est

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les solutions et tips des meilleurs jeux Nintendo
- des concours, des cadeaux

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit **315^F** au lieu de ~~385^F~~

Le **seul** magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : Prénom : Date de naissance :

Adresse :

Code postal : Ville :

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

Accessoires, interviews, shopping...

Interview

Odile Vaicbourdt

P-d.g. du groupe Difintel-Micro

Le marché du jeu vidéo est en plein essor. Afin de vous aider à mieux en saisir les tenants et les aboutissants, Consoles+ interviewe chaque mois une personnalité du marché français.

Odile Vaicbourdt, P-d.g. du groupe Difintel-Micro, inaugure cette nouvelle rubrique.

Consoles+ : Pouvez-vous nous présenter votre chaîne de magasins ?

Odile Vaicbourdt : Difintel-Micro est un réseau de 160 magasins spécialisés dans le jeu vidéo neuf et d'occasion, le multimédia, le DVD et la téléphonie. Nous sommes présents en France, en Suisse, en Belgique, en Espagne et bientôt au Portugal et en Italie.

Consoles+ : Quelle est votre philosophie de vente ?

Odile Vaicbourdt : Tout d'abord, nous avons mis l'accent sur la convivialité des magasins. Faire en sorte que nos clients se sentent bien chez nous est très important. Pour cela, nous avons créé, entre autres, un espace privilégié : le "Club Dif". Tous les membres du Club bénéficient non seulement de conditions d'achat et de reprises préférentielles, mais ils ont aussi la possibilité de tester nos jeux avant de les acheter. Dans bon nombre de magasins, ils ont la possibilité de jouer en réseau sur leurs jeux favoris et d'affronter, lors de tournois, d'autres joueurs de la France entière, voire d'Europe. Ainsi, lors de la première "nuit du jeu en réseau" (une première en France), un ordinateur multimédia d'une

valeur de 15 000 francs a été gagné à Valence. Notre dernier concours national a permis de faire gagner un téléviseur à Fort-de-France et une console plus ses trois jeux à Lorient, tandis qu'une console et des milliers de francs de bons d'achat ont récompensé les vainqueurs des tournois à Montceau-les-Mines ou Soissons (pour ne citer qu'eux !). En fait, nous créons l'événement dans toutes les villes où nous sommes présents.

Consoles+ : Qu'est-ce qui vous démarque plus de vos concurrents ?

Odile Vaicbourdt : Nous permettons à nos clients de trouver dans un seul et unique magasin tout ce qu'ils recherchent et qui a un rapport avec le multimédia : le dernier jeu sorti, le bon plan en occasion, la dernière carte accélératrice pour leur PC, ou encore le téléphone adapté à leurs besoins. Et toujours, avec le petit "plus" Difintel : un jeu vidéo offert avec un pack Ola ou MCT – comme nous l'avons fait lors de l'opération "fête des mères" –, des heures de jeu en

réseau, cinq films DVD en cadeau pour l'achat d'un lecteur, etc. En fait, Difintel, c'est l'opportunité pour nos clients de consommer ce dont ils ont envie sans pour cela être obligé de courir partout. Revendre un jeu pour s'acheter la nouveauté DVD ou un téléphone, chez Difintel, c'est possible.

“l'import pourrait être une bonne chose si certaines règles de base étaient respectées”

Consoles+ : Quelle est votre position par rapport aux jeux import et aux jeux d'occasion ?

Odile Vaicbourdt : Je considère que l'occasion est une bonne opportunité pour consommer plus facilement. Certes, il existe la gamme Platinum sur Playstation qui permet de s'offrir des jeux neufs à partir de 150 F en moyenne, mais le fait de pouvoir revendre ses jeux permet



Les boutiques Difintel regorgent de produits multimédia.

bien souvent d'avoir un aperçu de la dernière nouveauté, ce qui est bénéfique. L'important n'est pas la chose si elle est achetée, mais qu'elle était respectée. La traduction de cela, par exemple, est le choix exigeant de la vente. Certainement pas du tout le marché. Bien sûr, ça pourrait permettre



Le coin des jeux vidéo de trouver des

10, avenue
Tél. :
Service
retourner en

jeu (playstation)

Soul Rivers
Drivers
Bug's Bunny
Bomberman
Bloody Roar
V Rally 2
Street Fighter
Croc 2
Silent Hill

Sticker

Po
Tous les magasins cités

☐ C
Comm

Nom :
Adresse :
Ville :

bien souvent au consommateur d'avoir un apport pour acheter la dernière nouveauté. C'est en cela que l'occasion est bénéfique.

L'import pourrait être une bonne chose si certaines règles de base étaient respectées : une traduction des notices en Français, par exemple, ou encore un choix exigeant des titres mis en vente. Certains produits ne sont pas du tout adaptés à notre marché. Bien cadré, l'import pourrait permet de satisfaire une

certaine frange de la population et permettrait de coller à l'actualité du jeu vidéo. Il faut savoir entretenir la passion et répondre à la demande de certains clients. Hélas, les éditeurs ont interdit l'import.

Consoles+ : Vos impressions sur le marché actuel ?

Odile Vaicbourdt : Je considère que, de plus en plus, les consommateurs veulent de la qualité, et un jeu moyen n'a plus réellement cours sur nos linéaires.

Le marché du jeu vidéo se porte bien, mais il a encore besoin de mûrir. Nos clients se plaignent trop souvent de jeux qui sont repoussés de quelques mois, ou, pire encore, qui disparaissent du catalogue. Un membre du Club me disait l'autre jour, en magasin, que tous les bons titres sortaient en même temps sur des périodes relativement courtes, et qu'il trouvait ça dommage ; car son envie de jouer était constante et non cyclique.



Le coin des occasions permet de trouver des jeux bon marché.



Une boutique Difintel, avec de grandes baies vitrées pour bien voir à l'intérieur.

Consoles+ : Que pensez vous des futures consoles qui arriveront sous peu ?

Odile Vaicbourdt : L'arrivée des nouvelles consoles (Dreamcast, Playstation 2, Dolphin) aura un effet bénéfique, car cela signifie plus de jeux, donc plus de choix pour le consommateur. Cela veut dire aussi que, compte tenu de l'offre, seuls les très bons jeux marcheront, ce qui ne peut que ravir une équipe comme la nôtre, qui regroupe, avant tout, des joueurs acharnés.

Reste à savoir si les trois consoles marcheront aussi bien les unes que les autres. Nous risquons de nous retrouver face à des consommateurs équipés d'au moins deux consoles, voire d'un PC en plus, mais je doute que les trois consoles feront l'unanimité. Une sévère bataille entre constructeurs s'annonce donc pour cette année 2000, où le grand gagnant sera incontestablement le consommateur. Cela nous promet de belles années à venir. ■

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Siret : 421 927 278

Tél. : 04 79 61 04 50 - Code et astuce : www.cdservice.fr

Service + ... si votre jeu ne vous plaît pas vous avez 8 jours pour le retourner en échange d'un autre jeu de votre choix (nouveautés même valeur).

jeu (playstation) neuf	Prix	Qté
Soul Rivers	329 F
Drivers	329 F
Bug's Bunny	329 F
Bomberman	329 F
Bloody Road 2	329 F
V Rally 2	329 F
Street Fighter Alpha 3	329 F
Croc 2	329 F
Silent Hill	329 F
Sticker	89 F

SPECIAL PROMO DE L'ÉTÉ

1 Golden Finger (garantie 1 an)*
appeler aussi Game Hunter
appeler aussi Game Enhancer
+ 1 cable RGB
+ 1 memory card (16 blocs)
+ 1 tee shirt ou 1 jeu playstation**

329 F ■ PACK

version 2000 autorise le passage de tous les CD

imports et autres

** choix parmi platinum disponible

port inclus

total

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)

Commandez par téléphone et vous recevrez sous 48 h votre achat

A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Tél. :

Du nouveau pour décorer votre console playstation

Réf.: Pirate 01

Enfin disponible en France

LES STICKERS

Réf.: Rat 01



Réf.: Léna 01

PVC (plastique résistant)

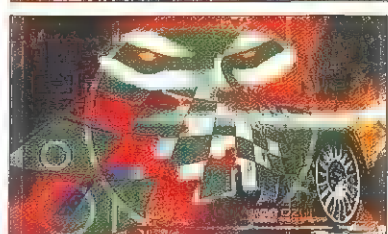
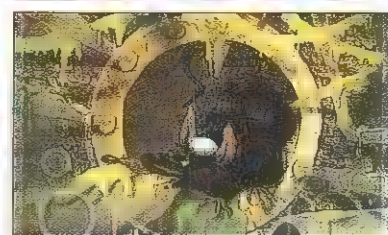
se colle et se décolle sans laisser de dépôt.

Très facile à poser.

Autre modèles disponible

REVENDEUR CONTACTEZ-NOUS !

Réf.: Sport 01



Nouveautés

Action Replay Professional Playstation

L' Action Replay est un outil magique pour bidouiller les jeux. Les avantages sont nombreux et variés : vies infinies, tous les véhicules, changer l'apparence physique du personnage... Cette nouvelle version "Pro" est en fait la 3.2.

La forme et la couleur de l'engin ont changé : la cartouche est noire et tient bien mieux dans le port parallèle de la console.

Nouvelles fonctions

L'AR Pro inclut un système de mémoire virtuelle : plus besoin de cartes mémoire coûteuses, c'est à 360 blocs que vous avez accès. Il suffit d'actionner certaines options dans les menus. L'AR trompe ainsi la console, qui sauvegarde normalement.

Autre nouveauté intéressante, en cours de partie, un menu donne accès à un générateur

de codes, à un éditeur de mémoire et même à un modificateur de la résolution du jeu ! Deux mille codes pour 350 jeux PS sont pré-enregistrés ; l'Action Replay peut en contenir dix mille.

Plus besoin de PC

Le générateur de codes n'était autrefois accessible que par l'intermédiaire d'une carte à installer dans un PC, relié à la console par un câble spécial — un matériel assez encombrant et complexe. Désormais, l'AR Pro peut être directement connectée au port parallèle du PC, sans carte ni câble, soit être utilisée sans PC du tout : un petit menu, comme du temps de l'AR Snes, permet de chercher des valeurs connues (vies, argent, temps...) ou inconnues (barre d'énergie, niveau...).

Des défauts persistants

Le modificateur de résolution n'apporte pas de changements graphiques fondamentaux et bogue souvent. Et il n'est pas le seul : il en va de même pour les menus qui permettent l'accès aux séquences vidéo et musicales du CD. Autre défaut : les codes pré-enregistrés ne précisent pas l'origine du jeu (Japon, Etats-Unis, Europe...) ! D'autre part, certains menus sont si complexes qu'un détour par la notice est indispensable.

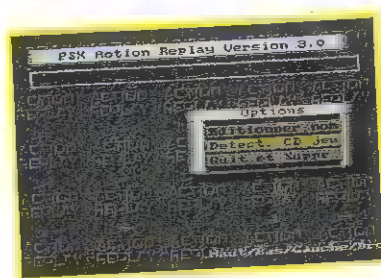


Enfin, les plantages sont fréquents quand on utilise certaines fonctions avancées.

La nouvelle référence

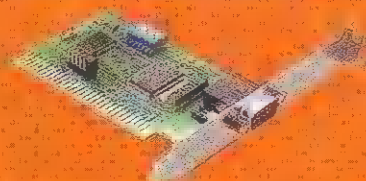
Malgré tous ces défauts, l'Action Replay Pro devient la nouvelle référence en matière de triche sur Playstation, grâce à sa recherche de codes et ses mémoires intégrées. A noter qu'une cassette vidéo de démonstration est livrée avec la cartouche. ■

Bigben, environ 350 F.



CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Siret : 421 927 278
Tél.: 04 79 61 04 50 - Code et astuce : www.cdservice.fr



Carte COM - LINK
PC - ISA

permet de connecter l'action replay à un PC.

- + de codes
- + de sauvegardes
- captures d'écran (images)
- désassembleur / débogueur
- convertisseur de fichier PC
- vers les formats PLAYSTATION

Remplace ■ Net Yaroze compatible internet

Port compris : 329 F - Par Tél: en 48 H chez vous.
Contre remboursement sans frais supplémentaire.



Action Nint

J usq
l'Ar
N64

vraiment au p
compris les a
joueurs, et no
pendant ce p
L'objet resse
normale, mai
cette version
indications lu
droite de la c

Des fonctions

Pour utiliser l'AR Pro, il suffit de l'insérer dans le slot cartouche de la console puis d'enficher la console elle-même. L'interface de l'AR Pro est estampillée 3.0, une interface élaborée que l'on trouve sur l'AR Pro. Avec l'AR Pro, les codes soi-disant de l'époque des AR Snes et Nes ! L'AR Pro N64 doit être équipée du Rampak, offrant plus de mémoire à la console. Pendant le jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton pour passer au menu de bidouille. De plus, on sélectionne le type de recherche à faire et ses paramètres.

Action Replay Professional Nintendo

Jusqu'à présent, l'Action Replay sur N64 n'était pas vraiment au point. Datel ■ bien compris les attentes des joueurs, et nous le prouve en pondant ce petit bijou. L'objet ressemble à une AR normale, mais on reconnaît cette version "Pro" aux indications lumineuses sur la droite de la cartouche.



Ensuite, un nouvel appui sur le bouton suffit à revenir au jeu pour continuer dans l'investigation du code.

Pour les bidouilleurs

Les tricheurs professionnels apprécieront l'éditeur de mémoire, la mémoire graphique et la recherche en 8 ou 16 bits. La recherche est vraiment simple, et s'avère être un

excellent moyen de s'initier

à cette activité. Attendez-vous cependant à quelques plantages et bogues divers.

Enfin, l'Action Replay Pro pour N64 fonctionne même avec des jeux

protégés comme Zelda ou Yoshi Island, grâce à un système de codes-clefs intégrés.

Des fonctions inédites

Pour utiliser l'Action Replay Pro, il suffit de l'introduire dans le slot cartouche de la console, puis d'enficher un jeu dans l'AR elle-même.

L'interface de cette version, estampillée 3.0, est plus élaborée que les précédentes. Avec l'AR Pro, on peut chercher les codes soi-même, comme à l'époque des Action Replay sur Snes et Nes ! Pour cela, votre N64 doit être équipée du Rampak, offrant plus de mémoire à la console. Pendant le jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton pour passer au menu de bidouille. De là, on sélectionne le type de recherche à faire et ses paramètres.



À vouloir trop en faire...

Il ne manque en fait à cette AR Pro qu'une option permettant de la connecter à un PC. C'est un peu dommage, car seule, elle offre moins de possibilités que la version Playstation. Mais c'est déjà un énorme progrès par rapport aux précédentes versions. ■

Bigben, environ 400 F.

Vous projetez de créer un magasin de jeux vidéo ?

Vous êtes Libres !



Restez indépendant, c'est la clé du succès !

Le "PACK SERVICES TGmultimedia" c'est :

L'aide à la création de votre magasin en bénéficiant de conseils de Professionnels indépendants de toute enseigne Franchisée :

- Politique commerciale
- Approche marketing et communication
- Agencement du magasin
- Choix de mobilier spécifique
- Constitution du stock de départ
- Présentation aux meilleurs grossistes du marché
- Optimisation de la gestion grâce à GAO Cashmatic le meilleur logiciel de caisse du marché

Un commerce de jeux vidéo pour un INVESTISSEMENT INITIAL LIMITÉ au plus juste ? avec TGmultimedia c'est possible !

CONTACTEZ-NOUS

TGmultimedia

Tél 04 93 39 23 55 - Fax 04 92 59 06 33

e-mail : tgm@tgmultimedia.fr

FREE SHOP

Accessoires

La Megadrive des plages

Sortie uniquement aux Etats-Unis, la console portable Nomad de Sega est enfin disponible en import, au prix de 690 F. La Nomad est une Megadrive portable compatible avec toutes les cartouches de la console de salon. L'écran couleur rétro-éclairé est d'excellente qualité et, surtout, un peu plus grand que celui de la GT (PC Engine) qui était la référence jusqu'ici.

Tout possesseur de Megadrive qui ■ conservé sa ludothèque devrait craquer pour la Nomad, dont le seul défaut réside dans son autonomie : ce petit bijou consomme six piles LR6 en un temps record ! Heureusement, la connectique de la Nomad est identique à celle de la Megadrive 2. Il est donc possible d'utiliser l'alimentation secteur de la MD2 familiale pour éviter de vous ruiner en piles. Si vous

n'en disposez pas, sachez que vous pourrez vous en procurer une dans le commerce pour moins de 40 francs. À noter que le câble Péritel est également le même et qu'il est possible de brancher un pad pour jouer à deux.

Made in the USA

La Nomad étant américaine, deux solutions s'offrent à vous pour lire vos jeux français : soit vous utilisez un bon viel adaptateur, soit vous faites modifier la console (plusieurs magasins



réaliseront l'opération pour environ 150 francs). Bref, si vous avez un bon stock de jeux MD, cette

bécane est idéale pour l'été. Sinon, il est toujours possible de s'en procurer d'occace pour 50 ou 100 francs. ■

DOCK GAMES

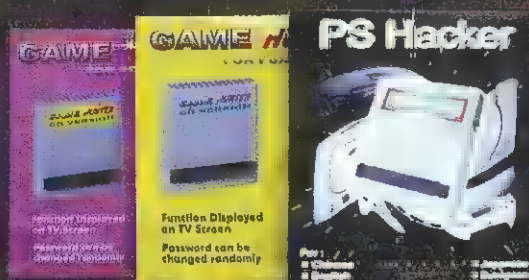
Jeux neufs et occasions

Playstation - Saturn - NG4 - IMPORTS US - JAP - Goodies
Figurines - Rami - Stones - Posters - VPC

35, rue de la République, 66000 PERRIGNAN, 04 68 34 05 11

ABSOLUTE 03 80 46 60 60 GAMES

COMBIEN comptez VOUS PAYER ??



PASSEZ TOUS VOS CD

Avec le GAME Enhancer, sans PUCE, Via une manipulation simple. Indétectable ■ les jeux. Autorise le passage de vos CD QUELLE QU'EN SOIT l'origine*. Il est aussi compatible Codes "A. Replay™" Jusqu'à épuisement du Stock

199 fr (RGB Audio* +25fr)

Notice VF • Ressort fournis. Pour toute PSX
*Pour un son Dolby Surround™ • une Image Couleur Haute Qualité.

Port COMPRIS
Chez vous en 24h
en envoi recommandé



Formule 1

69 fr

PORT COMPRIS
La déco Psx plastifiée, lavable, décollable et recollable. Au choix



Pirate



Rat



Lion

ABSOLUTE GAMES 10 PLACE CENTRALE 21800 QUETIGNY

Passez commande par Courrier, par Téléphone de 10h00 12h30 à 14h00 19h30 ou par Internet <http://www.AbsoluteGames.Com>

Nom _____ Prénom _____ Articles _____ Prix _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Chèque
Mandat
CB(tél)
CB(tél)

Gam

Air Combat
Colin McRae
Command &
Command &
Cool Boarder
Crash Bandicoot
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa 98 : en ro
Final Fantasy
Formula One
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Hercules
Heart of Darkness
Jurassic Park
Mickey's Wild
Micromachine
Moto Racer
Oddworld, l'Occ
Porsche Challenge
Ridge Racer
Soul Blade
Soviet Strike
Tekken2
Time Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 2
V-Rally
Wipeout 2097

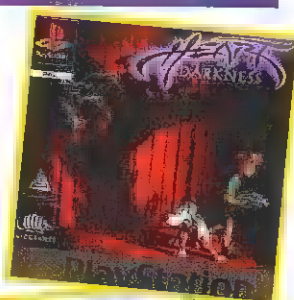
"PL SUR

Déjà disponible
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart
Wave Race
F1 World Grand Prix

à venir en store
Did y Kong
Yoshi's Story
Bomberman
Star Wars

Gamme "Platinum" sur PSX

Air Combat
Colin McRae Rally
Command & Conquer
Command & Conquer : Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa 98 : en route pour la Coupe du Monde
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Hercules
Heart of Darkness
Jurassic Park II : Lost World
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Ridge Racer Revolution
Soul Blade
Soviet Strike
Tekken2
Time Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 2
V-Rally
Wipeout 2097



"PLAYER'S CHOICE" SUR N64

Déjà disponibles
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Wave Race
F1 World Grand Prix



à venir en septembre 99
Diddy Kong Racing
Yoshi's Story
Bomberman 64
Star Wars : Shadow of the Empire



NE JETEZ PLUS VOTRE PlayStation



ATTENTION

**NOUS RÉPARONS VOTRE CONSOLE
DE JEUX QUI NE FONCTIONNE PLUS**

FORFAIT DE 250F

Il vous suffit de nous envoyer votre console accompagnée d'une description de la panne sur un papier libre et de votre règlement de 250F par chèque uniquement.

GARANTIE

RAPIDITÉ

Toutes nos réparations sont
Garanties 1 Mois.

Prise en charge par nos
techniciens sous 72H après
réception de votre console.

SÉCURITÉ

Si après avoir eu votre console à notre service technique
la réparation n'était pas possible. Nous vous la réexpédions
avec l'intégralité de votre règlement à nos frais.

POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS CONTACTEZ NOUS !!



FANTASY GAME SAV
52 Rue de l'Université 69007 LYON
Tél. : 04 72 71 34 44



CINE-GAMES

Jeux vidéo neuf et occasion | Consoles et PC | CD ROM

VICHY
4 Bd Carnot
04 70 81 79 80

CLERMONT-FERRAND
53, bd Trudaine
04 78 91 88 87

MONTLUÇON
Boulevard des Forges
04 70 04 08 88

RIOM
25, place de la Fédération
04 78 04 91 80

n°1 en Auvergne

SAT-ELITE
Video Games

achats • ventes • échanges
consoles & jeux vidéo

Vivez dans votre monde... Jouez dans le nôtre

**VOUS RECHERCHER
UN JEU NEUF,
D'OCCASION OU EN IMPORT**

**VOUS VOULEZ ÉCHANGER
VOS ANCIENNES CONSOLES
ET JEUX VIDÉO
CONTRE DE LA NOUVEAUTÉ**

**VOUS DÉSIREZ
VENDRE CASH VOS JEUX
ET CONSOLES VIDÉO**

RÉPUBLIQUE
13 Passage du Jeu de Boules • 75011 Paris
Tél. : 01 48 06 70 70
M° République & Oberkampf • Bus 56

PYRÉNÉES
348 rue des Pyrénées • 75020 Paris
Tél. : 01 43 66 00 77
M° Pyrénées & Jourdain • Bus 26

ALÉSIA
36 rue des Plantes • 75014 Paris
Tél. : 01 45 40 02 02
M° Alésia • Bus 58

**PAS UNE SECONDE
À PERDRE...
FONCEZ DANS UN DE NOS
MAGASINS !**

www.SatEliteGames.com

D après le succès remporté par le Trombino du mois dernier, nous nous devons de vous proposer un extrait du planning du Panda, véritable monument (par la carrure) de Consoles+.

Voilà de quoi passer d'agréables vacances avec notre cher mais néanmoins affreux ami. Surtout, n'essayez pas de faire tout ce qu'il fait dans une journée, vous n'y arriveriez pas. Il a beaucoup, beaucoup, d'entraînement, le bougre !

L'agenda

ans une journée, vous n'y arriveriez pas.
a beaucoup, beaucoup, d'entraînement,
bougre !

LUNDI	19	MARDI	20	M	21	JEUDI	22
s Arsène	Tx 200	s Marina	Tx 201	N	Tx 202	s Marie-Madeleine	Tx 203

RECLAMER DES PAGES D'IMPORT EN PLUS !

TEL A AHH POUR lui réclamer des pages en plus...

Appeler CHEOB par lui taxe des clopes.

MAC DO de Boulogne ...

retour à CONSOLES + passer à la boulangerie pour acheter un pain au chocolat.

Terminer ma fièvre et en prendre une BURP !

retour à Paris..

Impératif
Acheter 3 boîtes d'aspirine ... (oui mal avec chevrons) (gras)

Impératif
Demander le numéro de téléphone de Virginie la nouvelle maquettiste

Impératif
TEL A MAMAN POUR L'AVER MON CALECON !!! CA UK EE ...

nda du Panda

VENDREDI 23
s^e Brigitte Tx 204

SAMEDI 24
s^e Christine Tx 205

☞ Téléphoner à Brigitte LAHAYE pour lui fêter sa fête parce que aujourd'hui c'est sa fête... ça tombe bien!

12. appeler POWER GAMES pour leur taxer des jeux...

14. Tel ATL pour des pages en plus. y'a un jeu de rôle en TONG qui arrive: Honnête.

17. Taxer 10 balles à Switch pour me payer un coca.

19. Tel à chœur pour des choses VIRGINIE! J'ai trop branché vite!

20. Jeux à ULTIMA ONLINE on attendant la fin des bouillottes en périph.

21. Impératif: Poser à Virginie et lui passer un coup de téléphone.

les musiques sont sympa: 81%

ROU chag pour Gramos pour un jeu import nul.

donc Tel à ATL pour le prévenir

laure Coca

14 HAS le bit du test de l'aventure en TONG

15 H42 fin du test. Verdict: les musiques sont sympa et les décors honnêtes. 95%

17. Demander à ATL un peu plus de pages pour les jeux import.

19. Ça y est!!! j'ai le téléphone de VIRGINIE! J'ai trop branché vite!



Appelle moi ce soir mon gros moumours! Bises
— Virginie —

LLET
Semaine 29
du 19 au 25 Juillet 1999

Notes... 60%
Notes... 55%

250 F
+ 25 F
= 275 F
Ah merde 245 F



J'aime bien les filles à poil (mais pas nous les trus)



La dernière invention de Switch: le fuel à Pompe. chammaite!

UN CAFÉ ET AU LIT! IL EST TARD!

SIEIE DORMIR RENFIER REPOS

Juillet													
L	M	M	J	V	S	D	2	3	4	5	6	7	8
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29

Vous le savez peut-être, dans les salons de jeux vidéo, il y a toujours de ravissantes hôteses à peine vêtues. Lors du dernier E3, j'ai eu l'occasion de le vérifier de mes propres yeux. En fait, Trollie et moi avons quelques hypothèses sur leur présence :

1/ La qualité d'un jeu sur un salon est inversement proportionnelle au nombre d'hôteses qui se trémoussent sur le stand ;

2/ Plus les hôteses sont dévêtues, moins le jeu est intéressant.

Ils ont raison, les éditeurs : si leur jeu est nul, il vaut mieux attirer les visiteurs avec de jolies filles. Et si jamais l'idée venait à quelqu'un de dire du mal de leur produit, il suffirait de l'entourer d'hôteses (presque nues) et de lui offrir autocollants et autres sacs-poubelles à l'effigie de la marque. L'effet est garanti, le mal est oublié dans les trois secondes ! Ils sont malins, les éditeurs. Mais on n'attrape pas un Bomboy avec du sel sur la queue... Qu'on se le dise !

Bomboy, aime manger épicé (mais pas en même temps)

LE VAINQUEUR DU MOIS

Ce mois-ci, c'est incontestablement Gaël Lemaire qui remporte haut la main le concours du meilleur dessin. Le jeune homme habite Brétigny-sur-Orge, la vie d'ma mère !

Y a pas à dire, le p'tit gars est un champion du crayon et du pinceau. Regardez-moi un peu le visage du perso de King of Fighters. Il est pas beau ? Pour la peine qu'il s'est donnée, on l'abonne gratos à Consoles+. Pas moins.

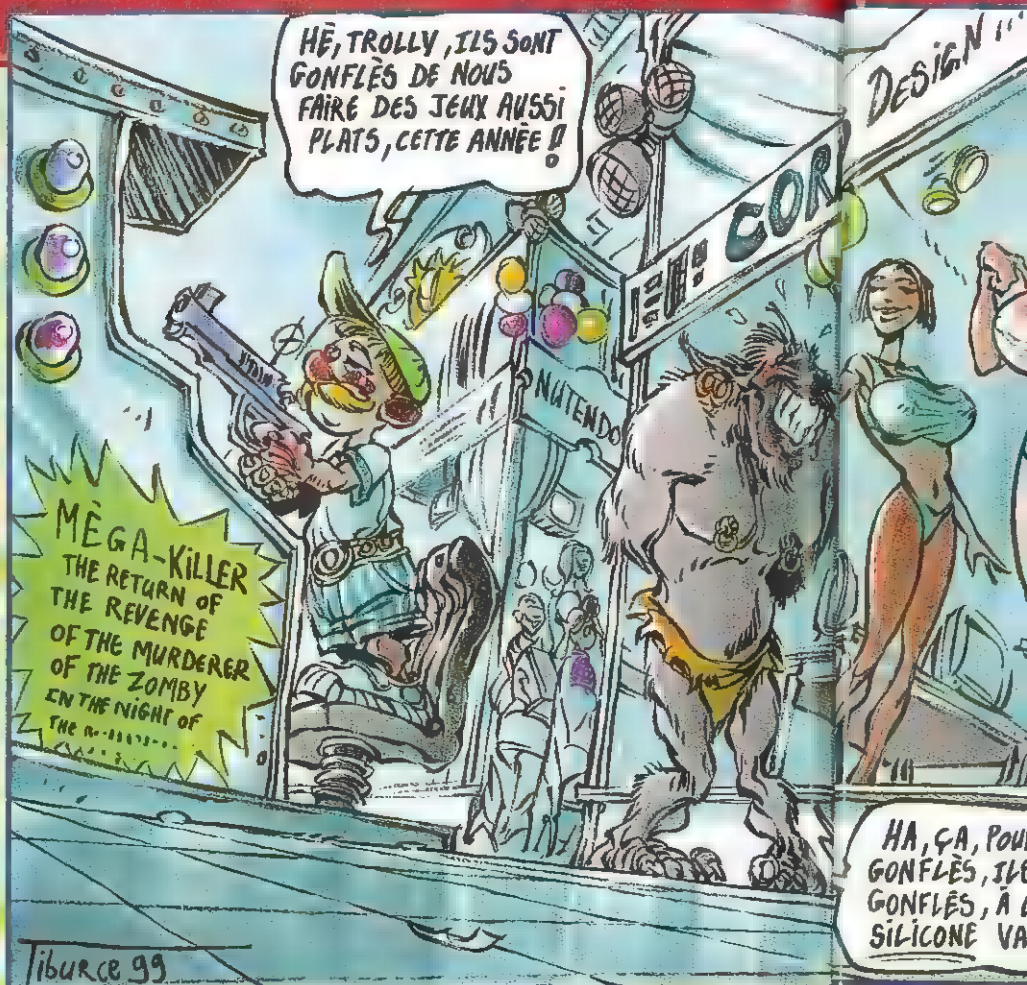


HAMED, ALORS !

Q Hamed Younous, de Marseille, me pose quelques questions : "1/ Est-il vrai que Zelda : Ocarina of Time exploite à 100% les capacités de la Nintendo 64 ? 2/ Comment s'appellera la prochaine console de Nintendo ? 3/ Va-t-il y avoir un Nights sur Dreamcast ?".

R Salut Hamed, j'espère que tu ne m'en veux pas pour ce jeu de mots lamentable, mais qui me fait bien rire. 1/ On ne sait jamais si un jeu exploite à 100% les capacités

d'une console, il s'agit toujours d'estimations. Et puis, entre nous, cela n'a pas grande importance. Une chose est certaine, Zelda : Ocarina of Time est un exploit technique. 2/ La prochaine console de Nintendo porte pour l'instant le doux nom de "Dolphin". Comme tu as pu le découvrir dans le précédent numéro de Consoles+, cette console sera équipée d'un microprocesseur cadencé à 400 MHz et d'un lecteur de DVD-Rom. Inutile de te dire qu'elle va faire parler d'elle. 3/ Pour l'instant, aucune adaptation officielle de Nights n'est prévue,



mais une rumeur circule quant à une éventuelle suite sur Dreamcast. Kago, notre correspondant au Japon, nous prévient en temps et en heure.

ENCHANTÉ STÉPHANE

Q Stéphane, 16 ans, m'écrit : "J'ai remarqué une pub dans le dernier numéro de Consoles+, pour une carte Game Enchanter. Je voudrais savoir si cette carte remplace la puce pour les jeux américains et japonais".

R Salut Stéphane. Oui, cette carte, qui se colle aux fesses de la Playstation, permet, entre autres, de faire fonctionner les jeux japonais et américains sur Playstation. Mais il semblerait qu'il y ait un problème avec les jeux sur plusieurs CD. En effet, j'ai reçu de nombreuses lettres de lecteurs qui me disent que la Playstation ne reconnaît que le premier CD, et pas les autres. Crispant, n'est-il pas ? Si on trouve la solution à ce problème, nous vous en ferons part dans un prochain numéro.

GREGORY JAUNE

Q Grégory Galvan voudrait savoir : "Où et à quel prix pourrai-je me procurer la statuette de Lara Croft en combinaison de plongée ?".

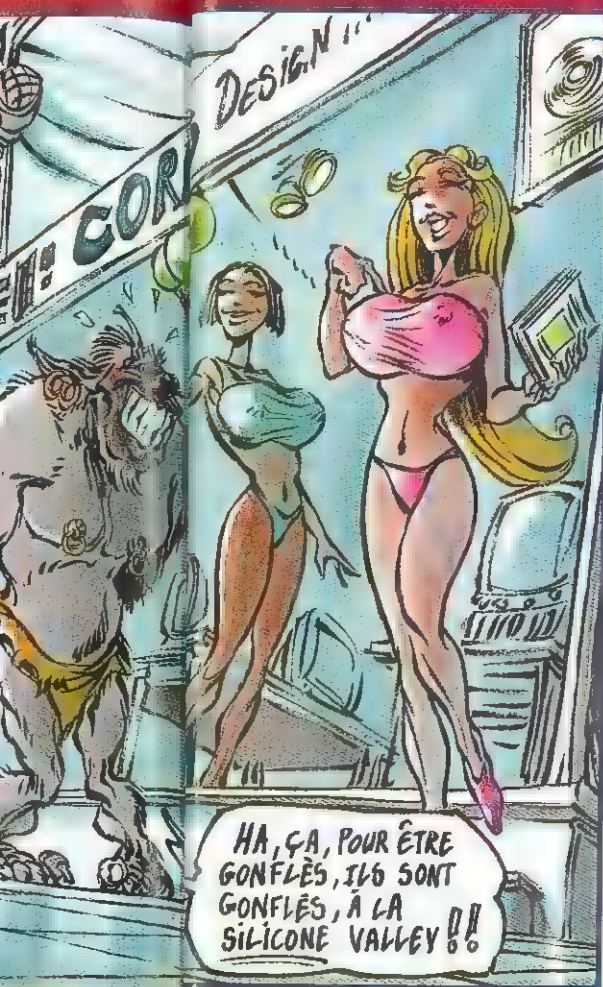
R Salut Greg'. Nulle part : Panda les a toutes achetées pour jouer avec dans son bain... Plus sérieusement, la statuette de Lara Croft est disponible dans les magasins de jouets et dans certaines boutiques de jeux vidéo. Je ne connais, hélas !, pas son prix. Le mieux est que tu regardes parmi les publicités que tu trouves dans Consoles+, puis que tu téléphones aux boutiques pour savoir si elles possèdent ce que tu cherches.

PHÉNIX LE CHAT

Q Le Phénix me pose des dizaines de questions. Le bougre ! "1/ Depuis combien d'années le magazine Consoles+ existe-t-il ? 2/ Pourquoi Capcom n'est-il pas présent sur Nintendo 64 ? 3/ La nouvelle Playstation sera-t-elle une bombe ? 4/ Les jeux et les manettes de la Playstation

actuelle seront la prochaine ? 5/ sortent sur Nintendo 64/ Arrêtons-nous, course aux nouvelles pour les consoles ? 6/ Je possède des Roms, est-ce un grand Dieu de publié ?

R Salut Phénix, premier Consoles+ durant l'été 1994, incroyable, il y a 10 ans ! En fait, il s'agit d'une série de "Tilt", mémoire, était un magazine en France pour les jeux vidéo. Il a été créé en février 1994. Pour Consoles+ existait-il huit ans maintenant ? non ? 2/ Capcom sur Nintendo 64 ! Surtout, c'était un jeu de hasard, aussi un Tetris, des personnages de jeux vidéo, prochain titre de cette console sur Resident Evil 2 sur Playstation, consoles qui ont été et Dolphin), seules à rester maintenant.



AUNE

voudrait
à quel prix
procurer la
t en
e ?".

ulle part :
outes
r jouer

statuette
onible
e jouets et
ques de jeux
hélas !, pas
t que tu
ublicités
Consoles+,
es aux
r si elles
cherches.

CHAT

ose des
estions. Le
puis combien
Consoles+
i Capcom
r Nintendo
station
2 4/ Les jeux
laystation

actuelle seront-ils compatibles avec la prochaine ? 5/ Peu de jeux sortent sur Nintendo 64. Pourquoi ? 6/ Arrêtons-nous un jour la course aux nouvelles technologies pour les consoles de jeux vidéo ? 7/ Je possède des émulateurs et des Roms, est-ce interdit ? 8/ Je prie le grand Dieu de Consoles+ pour être publié".

R Salut Phénix. 1/ Le premier numéro de Consoles+ est sorti durant l'été 1991. Chose incroyable, il portait le numéro 0. En fait, il s'agissait d'un hors-série de "Tilt". "Tilt", pour mémoire, était le premier magazine en France à parler de jeux vidéo. Il a disparu en février 1994. Paix à son âme. Consoles+ existe donc depuis huit ans maintenant, pas mal non ? 2/ Capcom produit pour Nintendo 64 ! Son premier titre était un jeu de base-ball. Il y a aussi un Tetris avec les personnages de Disney. Le prochain titre de Capcom sur cette console sera le fameux Resident Evil 2. 3/ La nouvelle Playstation, comme toutes les consoles qui arrivent (Dreamcast et Dolphin), sera une bombe ! Reste maintenant à savoir ce

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

que les programmeurs en feront. Comme nous le répétons depuis huit ans maintenant, ce n'est pas parce qu'une console en ■ sous le capot que les jeux qu'elle supporte tiennent la route. On peut faire de très bons jeux avec une console peu puissante : la Game Boy, ça te dit quelque chose ? 4/ Pour l'instant, une chose est certaine : la prochaine console de Sony sera compatible avec la Playstation au niveau software (les jeux). Au Japon, on raconte que le Dual Shock serait compatible avec la prochaine Playstation, et que Sony développerait ensuite une manette spécifique pour sa nouvelle console. 5/ La politique de Nintendo vis-à-vis de sa 64 bits a toujours été de privilégier la qualité, pas la quantité. En ce qui concerne les éditeurs-tiers, produire un jeu sur N64 coûte cher : il faut payer des royalties à Nintendo pour chaque cartouche mise en vente. De plus, une cartouche est un support beaucoup plus onéreux qu'un CD (une galette de plastique et un trou au milieu). La Ram que l'on trouve dans les cartouches coûte cher, plus cher qu'un trou. Nintendo semble d'ailleurs avoir compris le problème puisque sa prochaine console sera à base de DVD. 6/ Non ! Heureusement d'ailleurs ! Tu t'imagines jouer sur une console 8 bits de nos jours ? Les consoles évoluent. Mais on a de la chance dans le monde des consoles par rapport à celui des PC : la durée de vie d'une console est de plusieurs années, alors que celui d'un PC est d'à peine plus d'un an. La Playstation est sortie, par exemple, il y a cinq ans environ. Jouer sur console coûte bien moins cher que sur PC ! 7/ Cela dépend. Si les jeux sont libres de droit, ce qui est très rare, tu peux en posséder les Roms chez toi. Dans le cas contraire, et il s'agit



BEACH RAIDER ?
EN CORE
ET EN CORE !



SPECIAL STREAP TEASE ?
UN JOUR, PEUT-ÊTRE,
SI VOUS ÊTES SAGES...



SI VOUS LE CONNAISSEZ,
ENVOYEZ-NOUS SON ADRESSE.



TIPHAINE VAUDABLE (42 SAINT-RAMBERT).



NE ME DEMANDEZ
PLUS JAMAIS DE
RECOPIER SON
NOM... PIGÉ ?

HARILALA RAKOTOARIVONINA
(63, CLERMONT-FERRAND).



NICOLAS NOIZET (92 COLOMBE).

BLOND À LUNETTES, ET POURTANT
UN BIEN JOLI DESSIN. COMME
QUOI, ÇA N'A RIEN À VOIR.

ANTOINE LARIDAN (41, BLOIS).



JEAN-ROBERT PIRES.

■ CHERCHE LA BAGARRE,
OU QUOI ?

ANTHONY SCHNEKENBURGER (52, ST-DIZIER).

de la grande majorité des jeux, tu ne peux posséder tes Roms que 24 heures sur ton support (PC, Mac, Amiga...). Ensuite, tu dois les effacer de ton disque dur. Le seul moyen de garder des Roms de jeu aussi longtemps que tu le veux sur ton ordinateur est de posséder le jeu chez toi (en plus de la Rom). La loi autorise, en effet, une copie de sauvegarde d'un logiciel acheté... 8/Tes prières ont été entendues.

SALIBON MÉSSAPU

Q Ludovic Salibon possède une Playstation, et c'est un fan de RPG. Voici ses questions :
1/ Qu'advient-il de Dragon Quest VII ? 2/ La compilation de Final Fantasy Collection est-elle prévue pour la France ? Si oui, quand et à quel prix ? 3/ Quel bon jeu de rôles en version officielle me conseillez-vous en attendant Final Fantasy VIII ? 4/ Est-ce que Granstream Saga est un RPG digne de Final Fantasy VII ? 5/ Que pensez-vous d'Atlantis de la société Cryo ? 6/ Existera-t-il un Resident Evil 3 sur Playstation ?

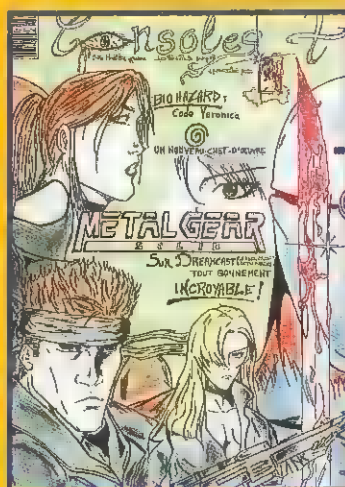
R Salut Ludo.
1/ Dragon Quest continue son petit bonhomme de chemin. Le grand concurrent de la série des Final Fantasy devrait arriver au Japon au cours des prochains mois. Aucune date n'a encore été annoncée. Certaines rumeurs prédisent que le jeu sortira peut-être sur Dreamcast ou Dolphin, et non plus sur Playstation. Quoi qu'il en soit, Consoles+ te tiendra au courant. 2/ La compilation des Final Fantasy n'est pas encore annoncée en France. Je doute d'ailleurs qu'elle sorte un jour en version officielle. 3/ Un bon jeu de rôles en attendant Final Fantasy VIII, et en version officielle ? Il n'y en a pas ! Il y a bien des jeux de rôles prévus en version officielle, mais leur date de sortie sera ultérieure à celle de Final Fantasy VIII. Prends ton mal en patience. 4/ Granstream Saga est un RPG/action, mais qui n'atteint pas le niveau de Final

Fantasy. 5/ Atlantis, comme tous les jeux d'aventure de Cryo du même genre (Egypte, Versailles et Chine), n'a d'intérêt que pour le "grand public", à savoir des personnes qui jouent une fois par an avec leur ordinateur ou sur la console de leurs enfants, et qui ne connaissent pas les jeux des autres éditeurs. Atlantis est un jeu d'aventure... chiant. Il n'y a aucune interactivité : on clique sur un endroit pour se déplacer ou sur un objet pour le saisir. S'ensuivent des scènes cinématiques d'une lenteur accablante. L'aventure est linéaire et l'intrigue aussi riche et profonde qu'une chanson d'Etienne Daho ou qu'un film de Bernard-Henri Levy. En fait, Atlantis, c'est parfait pour caler une armoire bancaire ou pour jouer au frisbee. 6/ Oui, Resident Evil 3 est prévu sur Playstation. Nous avons eu l'occasion de le découvrir de visu lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, le mois dernier.

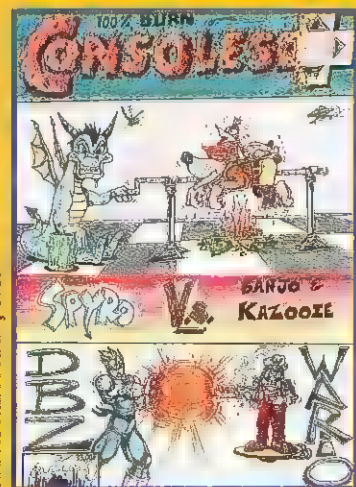
LUNATIC ET TAC

Q Lunatic et son ami Tow-Vox me demandent :
1/ Est-ce que la sortie de la Playstation 2 mettra fin à la production de jeux sur la Playstation 1 ?
2/ Pourquoi n'y a-t-il pas autant de jeux de stratégie sur Playstation que sur PC, alors que la souris existe aussi sur PS ?

R Salut les kékés.
1/ Non. Si Sony a conçu une nouvelle console compatible avec son aînée, c'est justement pour qu'il y ait encore des jeux destinés à la première Playstation. Sony ayant vendu près de 50 millions de PS à travers le monde, il est normal qu'il cherche à fidéliser sa clientèle. 2/ Les jeux de stratégie sont un genre bien spécial, propre au monde des micro-ordinateurs, certainement à cause de la meilleure résolution de leur écran. Bien que la Playstation dispose d'une souris, cet accessoire n'est apparemment pas suffisant pour que les jeux de stratégie soient plus nombreux sur cette console.



DE MIEUX EN MIEUX : DEUX PRÉNOMS POUR LE PRIX D'UN.



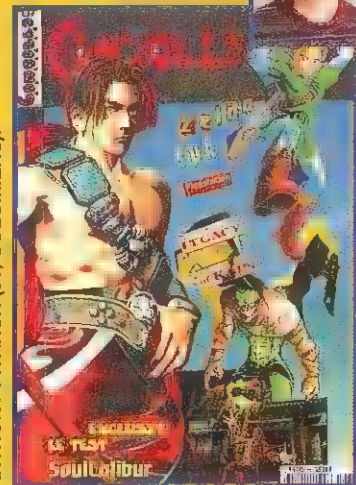
CONSOLES+ À 33 F ? C'EST UN POISSON D'AVRIL OU QUOI ?



SÉBASTIEN FRANÇOIS.



ENCORE UN EFFORT...



JE LE CROIS PAS, ÇA ! APRES LE FRERE, VOILÀ LA SŒUR (BISOUS)...

ANTHONY PITARCH (31, COLOMIERS).

VIRGINIE PITARCH (31, COLOMIERS).



BRAVO PETIT C'EST BIEN TROUVÉ !



UN BIEN BEAU DESSIN D'UNE BIEN BELLE ÎLE.

ANTHONY TROUVÉ (86, NAINTRÉ).

STÉPHANE ROBERT (87, TAMPON, RÉUNION).

Retrouvez notre nouveau **Hors-série** **« Spécial vacances »**



Pour vous,
Télé Star Jeux
crée des jeux
inédits et
uniques !

Découvrez...
les mots croisés
en 3 dimensions

Visitez...
les régions
de France en
mots fléchés
géants

Avec ce Hors-série,
encore plus de jeux et de détente

En vente 2 mois chez votre marchand de journaux - 18 F seulement



ANNE ONYME

T UN
DI ?



VIRGINIE PITARCH (31, COLOMIERS)



RES LE
BISOUS)...



STÉPHANE ROBERT (97, TAMPON, RÉUNION)

LA LETTRE DU MOIS

Voici une lettre qui m'a été adressée du collège militaire de Tchitchao, au Togo. Ils sont vraiment forts ces militaires ! Attention, chef-d'œuvre ! "Monsieur le directeur d'Emap Alpha, Nous avons l'honneur de solliciter auprès de votre très haute bienveillance, une demande de catalogue et quelques compliments de revues de disquettes, puis une fiche de renseignements de bon. Veuillez agréer, Monsieur le directeur de l'Emap Alpha, l'expression de notre très haute considération. Vos dévoués : Agbedji Agbéko et Bignan Raoul".

JM CONSOLES+

Q Jean-Marc Frison, fidèle lecteur de Consoles+, me passe le bonjour et me pose quelques questions : "1/ Les jeux Resident Evil, Tomb Raider et Final Fantasy vont-ils être adaptés au cinéma ? 2/ J'ai lu que les jeux de la Playstation 1 seraient compatibles avec la 2, et vice-versa. Est-ce vrai ?".

R Salut Jean-Marc. 1/ Dans le dernier numéro de Consoles+, comme c'est étonnant, nous avons parlé des prochains films adaptés de jeux vidéo. Il existe bien un projet sur Final Fantasy et un autre sur Tomb Raider, mais rien à signaler sur un film à base de Resident Evil. 2/ Houla ! Comme je l'ai déjà dit à un précédent lecteur, les jeux de la Playstation 1 fonctionnent sur sa grande sœur. Mais pas l'inverse.

SOS JEUX

Q Juju, une charmante lectrice de 14 ans, s'inquiète du manque de jeux sur Nintendo 64 : "1/ A chaque fois que je lis Consoles+, je ne comprends pas que tous les tests soient essentiellement destinés à la Playstation ou à la Dreamcast. J'ai une Nintendo 64 et j'en ai marre ! Après Mario, Zelda et Cie, plus rien, à part Castlevania 64. Pourquoi ? 2/ Pourquoi sur cette console, ne pouvons-nous pas avoir d'autres jeux de la même qualité que Zelda : Ocarina of Time ?".

R Salut, Juju. 1/ Je comprends que tu te sentes flouée, mais Consoles+ n'est pour rien dans cette histoire. Les jeux N64 sont rares. Pourquoi ? Comme je l'ai déjà dit plus haut, pour des raisons commerciales. Sortir un jeu sur une cartouche Nintendo coûte plus cher que pour une autre console. 2/ La réponse est fort simple : cela coûte trop cher. Il a fallu quatre années de développement à des équipes de programmeurs et de graphistes pour réaliser Zelda : Ocarina of Time. Je n'ose pas imaginer les sommes d'argent investies dans ce jeu. Je crois bien que seuls Nintendo et Rare (Banjo Kazooie, Diddy Kong Racing, GoldenEye...) ont les moyens de se lancer dans une telle entreprise. Bisous...

KINDER BOUEDO

Q Xavier Bouedo est un fidèle lecteur de Consoles+. Il m'écrit pour pousser une gueulante, mais aussi pour me poser quelques questions : "J'adore votre magazine, je suis même abonné, mais dans le dernier numéro, vous avez remplacé les icônes "C+ d'Or" et "Megahit" par d'autres (affreuses). Vous avez gâché l'originalité des tests. Vous avez également supprimé les petites annonces pour les mettre sur Minitel. Vous avez aussi mis le Trombinoscope à la fin du magazine. J'étais habitué à le voir au début.

Voici mes questions : 1/ Quel sera le prix de la Dreamcast en France ? 2/ Quel sera celui des jeux ? 3/ Y aura-t-il des Mercedes dans Gran Turismo 2 ?

R Salut Kinder, en voilà une surprise. Je suis d'accord avec ce que tu écris. Depuis les débuts héroïques de Consoles+, le Trombinoscope ouvrait le magazine. Le retrouver désormais à la fin me fait un drôle d'impression. En ce qui concerne les "C+ d'Or" et les "Megahit", les anciennes icônes avaient tendance à se noyer dans la mise en page et il fallait parfois chercher pour les voir. Les nouvelles icônes, aussi affreuses soient-elles à ton goût, sont objectivement plus visibles. Quant aux P.A., il s'écoulait souvent trop de temps entre leur rédaction et leur parution. De plus, la place était limitée, on ne pouvait pas toutes les mettre. D'où la solution du Minitel. 1/ Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Sega a annoncé officiellement la date de sortie et le prix de la Dreamcast en France : la console coûtera 1 800 francs et comportera, en interne, un modem 33,6 kbps (moyennement rapide). De plus, Sega offrira un accès gratuit à Internet via British Telecom, sympa non ? La Dreamcast est attendue en France le jeudi 23 septembre 1999. Voilà une rentrée qui s'annonce excellente. 2/ Leur prix devrait être le même que celui des jeux Saturn (environ 350 F). 3/ N'ayant pas encore eu la version testable de Gran Turismo 2 entre les mains, il m'est impossible de répondre à ta question à l'heure où je rédige cette rubrique. Mais ça viendra.

AUBERT RAYMAN

Q Julien Aubert a remarqué que certains jeux annoncés depuis fort longtemps dans Consoles+ ne sont toujours pas

sortis. Il s'inquiète, et me pose cette question : "Quand seront testés Pac Man 3D et Rayman 2 ?".

R Salut Julien. Pac Man 3D sortira sur Playstation d'ici à la fin de l'année. En fait, depuis sa présentation l'an dernier, le jeu a considérablement évolué. Namco a également voulu faire coïncider sa date de sortie avec les 20 ans (!) de Pac Man. Quant à Rayman 2, bonne nouvelle, le jeu est prévu pour octobre sur Nintendo 64. Quant à la version Playstation, tu devras attendre de début de l'an 2000 ! Aïe !

PAC ANNE FEVER

Q Anne Fevermann habite Baldersheim et, aussi charmante soit-elle, ne supporte pas les questions sans réponse. Pas question de la décevoir : "1/ Est-ce qu'un jour le jeu Soul Reaver sortira sur PC ? 2/ Est-il possible de copier et de graver un CD-Rom Playstation ? 3/ Est-ce que Half-Life sortira sur Playstation ? 4/ Pourquoi est-ce que j'achète votre magazine ? 5/ Pourquoi s'appelle-t-il Consoles+ ? 6/ Pourquoi ?".

R Ma chère Anne, j'adore les filles qui savent ce qu'elles veulent, je vais donc m'empresser de te répondre. 1/ Le jeu Soul Reaver est effectivement annoncé sur PC, et il devrait être disponible à l'heure où tu liras ces lignes. En effet, le jeu est attendu pour le mois de juin aux Etats-Unis. Une version française devrait être disponible dans les semaines à venir. Je pense qu'il te faudra un solide PC pour en profiter au mieux : une bonne carte vidéo et une carte accélératrice 3D seront de rigueur. 2/ Oui, mais ne compte pas sur moi pour te dire comment faire. 3/ Half-Life n'est pas prévu sur Playstation. Je suis même certain qu'il ne sortira jamais sur cette console. 4/ Certainement pour mes beaux yeux. 5/ Au départ, on pensait

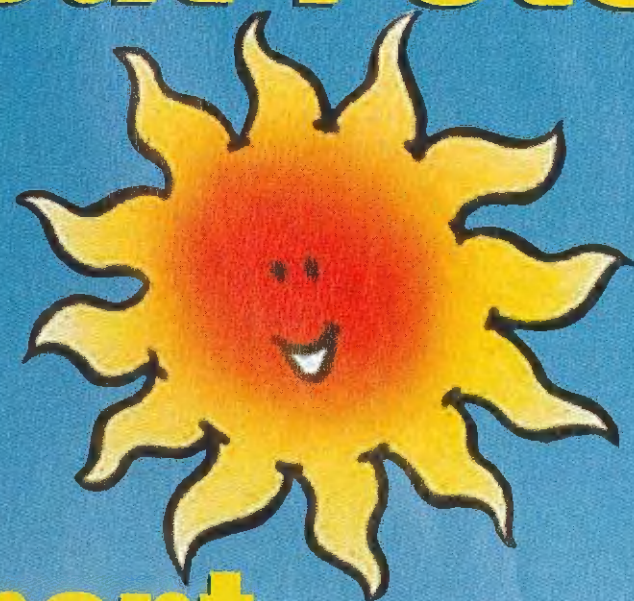
POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS

(3615 - 2-2317/110)

Pendant tout l'été

dans

TÉLÉ POCHE



Votre **supplément**
spécial vacances

24 pages en plus !



plus de jeux,
plus de rire,
et

les aventures de **Tintin**

« On a marché sur la Lune »



À découvrir dès aujourd'hui !

me pose
nd seront
Rayman 2 ?".

Pac Man 3D
aystation
de l'année.
ésentation

olué.
voulé faire
sortie avec
Man. Quant
nouvelle, le
ctobre sur
à la version
s attendre
0 ! Aïe !

FEVER

nn habite
t, aussi
t-elle, ne
tions sans
de la
u'un jour le
a sur PC ?
ppier et de
mystation ?
sortira sur
quoi est-ce
gazine ?
t-il
oi ?".

ne, j'adore
savent ce
ent, je vais
de te
Soul Reaver
noncé sur
disponible à
s lignes. En
adu pour le
ts-Unis. Une
vrait être
semaines à
te faudra un
rofitier au
carte vidéo et
ice 3D
/ Oui, mais
moi pour te
3/ Half-Life
Playstation.
in qu'il ne
ette console.
ur mes beaux
on pensait

PLUS

15 : 2.23 F/MIN)

N'OUBLIEZ PAS...

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, avec vos œuvres. Que ceux qui ressemblent à Niiico de retour de l'E3 et qui n'ont pas de photo de leur voisin de palier s'abstiennent. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands ! Inutile d'envoyer des mètres carrés de vos œuvres, soyez raisonnables, pour une fois. Allez, une bonne sieste et au lit, comme dirait Niiico.
- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh aux formats JPEG, TIFF ou PICT uniquement. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (entre deux roudillons) me communique les questions que vous voulez me poser par email. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

l'appeler Consoles- mais ça faisait un peu craignos, alors on a choisi Consoles+. 6/ Parce que. Grosses bises...

ON CONNAIT LA CHANSON

Q Taopaïpaï m'a envoyé cette petite chanson. Allez, tous en chœur :

*"Retrouver chaque mois la douce
[Gia,
L'affreux Switch et l'ignoble Panda,
Que de bonheur en perspective,
Chaque fois que Consoles+ arrive.
On ne peut pas dire que ce soit laid,
Toutes ces previews et tests
[complets,
Aucun magazine ne t'égale,
Pour 35 francs, c'est vraiment d'la
[balle.*

*Pas besoin de CD de démos,
La Kro de Spy, l'Mac de Niiico,
Suffisent à notre joie mensuelle,
Ne changez rien, restez tel quel".*

R Eh bien, cher Taopaïpaï, je dois dire que ta chanson nous va droit au cœur. Il ne te reste plus qu'à écrire une musique sympathique, à envoyer un enregistrement à tous les producteurs, et tu tiens-là le prochain tube de l'été.

TUOK'N ROLL

Q Turok, un pur et dur, me pose quelques questions sur la Nintendo 64 :
"1/ Pourquoi les jeux sur Nintendo 64 sortent-ils en aussi petit nombre ? 2/ Si je joue avec le

Rampak à un jeu qui n'en a pas besoin, le jeu va-t-il quand même fonctionner ? 3/ Est-il prévu un Gun pour cette console ? 4/ Monaco GP sera-t-il mieux que sur Playstation ? 5/ Que savez-vous de la prochaine console de Nintendo ? 6/ Le Panda se lave-t-il souvent ?"

R Salut, Turok. 1/ J'ai déjà répondu à cette question. Je ne vais pas le répéter à chaque fois. Regarde donc un peu plus haut, et tu comprendras pourquoi les éditeurs ne sont pas nombreux à sortir des jeux sur N64. 2/ Oui. Le jeu sera en tout point identique. En revanche, si le jeu est compatible avec le Rampak et que l'on ne dispose pas de cet accessoire, il est impossible de jouer en haute-résolution.

3/ Pour l'instant, Nintendo n'a pas l'intention de commercialiser de Gun pour sa console.
4/ A mon avis, Monaco GP sera en tout point identique sur N64 et sur PS. Seuls les graphismes risquent d'être un peu meilleurs. Le jeu à proprement parler sera bien entendu le même.
5/ Pour l'instant, Nintendo Japon n'a pas fourni beaucoup d'indications sur sa prochaine console (qui porte pour le moment le nom de code de "Dolphin"). Tout ce que l'on sait à l'heure où je te réponds, c'est que le microprocesseur (400 MHz) sera gravé en 0,18 microns dans le cuivre, ce métal étant un excellent conducteur de courant. Ce microprocesseur sera fabriqué par IBM. Il est basé sur l'architecture du PowerPC, qui équipe les Macintosh les plus récents. La puce graphique sera quant à elle cadencée à 200 MHz. Elle a été conçue par ArtX, une société fondée par un ancien salarié de Silicon Graphics (la société qui a conçu la puce graphique de la N64). Ça devrait dépoter grave ! Enfin, Nintendo abandonne la technologie cartouche au profit du DVD-Rom. Un changement historique chez le père de Mario !
6/ J'ai refilé ton adresse au Panda. Il va venir te répondre, en personne (un petit conseil en passant : enfiler un masque à gaz avant de lui ouvrir).

LE PRIX D'EDDY KACE

Laurie Lenhart est une jeune fille, blonde avec de grands yeux bleus, une petite bouche et deux boucles d'oreille. Elle recevra le prochain Consoles+ dédié par toute l'équipe. Cette adorable lectrice, qui loge à Clichy-sous-Bois, a fait un dessin particulièrement soigné et d'une grande clarté grâce à un aplat clair en fond. Les personnages ressortent ainsi bien mieux. Sobre et très bien réalisé. Ma petite Laurie, à toi le Consoles+ dédié.



CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ

150, rue Gallieni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Editeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghe-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Maquette
Virginie Auverin
Olivier Mourgeon (1^{er} maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagolani (correspondant au Japon),
Gla-Dinh To, François Gamier (le Panda),
Maxime Roure (Switch), Bomboy, Tiburce Oger,
Sébastien Le Charpentier (Cheub),
Pierre Koch (Toxic), Suzie Gorini,
Philippe Karakasyan, Vincent Leleuch (Vince),
Patrick Lévêque, Stephan Schreiber

PUBLICITÉ

Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillemet (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING

Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE

Responsable télématique
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION

Chefs de fabrication
Isabel Delany (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) :
345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique :
1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par
chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-localitaire gérant : EMAP ALPHA S.A.
Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015
Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.
Propriétaire : EM-IMAGES. PDG et directeur de la
publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.
Directeur délégué : Marc Auburton.
Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin. Directeur
du marketing : Roland Clavier. Responsable
administratif et financier : Christel Marjole Boyer.
N° de commission paritaire : 0400 K7320.
Dépôt légal : juin 1999. Photogravure : Key
Graphic, PDL. Imprimerie : Imaye, Laval (53).
Fournisseur : Fournier. Distribution : Transpost
Presse. Département diffusion. Directeur délégué :
Pierre Christophe. Directeur des ventes France
Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène
Roux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) :
Synergie Presse, Immeuble Le Ventouse,
2, rue des Rourats, 92150 Suresne. Téléphone vert
(réservé aux dépositaires de presse) :
06 00 01 46 23.
Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous
les articles parus dans la publication
(© Consoles+) est interdite. Les
informations rédactionnelles publiées
dans Consoles+ sont tirées de toute
actualité. Les anciens numéros de
Consoles+ sont disponibles à
Consoles+ Service Abonnements,
BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN
1162-9699.





LICITÉ
ni
ancourt
6 00
86 17 67
18 96
e correspondant,
es du standard par
parenthèses.

Vichers
hef
ur (AHL)
n (16 72)
ue
tico)
action
r
in
jaquettiste)
numéro
ondant au Japon),
hier (le Panda),
oy, Tiburce Oger,
er (Cheub),
uzie Gorini,
Leleurch (Vince),
n Schreiber

rciale
(16 24)
licité
(16 31)
cité
at (16 32)
(16 39)
8 96
cité
naud
on
4 78 62 65 10

a
keting
ier (16 45)
keting
(7 55)

JE
matique
(7 03)

ON
ation
(17 90)
(7 91)

EMENTS
0 23
iméros) :
(use)
économique :
: 457 F
(onsuller)
os) : 3 333 FB.
re effectués par
carte bancaire
es Cedex.

ALPHA S.A.
nel-Avia, 75015
MAP FRANCE.
à et directeur de la
fontaine.

lin.
Cousin. Directeur
responsable
et Marjotta Baylelan,
400 K7320.
ravure : Key
aye, Laval (53).
nt : Transport
Directeur délégué :
s ventes France
keting : Marlène
sitaires de presse) :
'entose,
ne. Téléphone vert
sse) :



© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Distribue par Ubi Soft.



L'ennemi

Combattez le côté obscur sur PlayStation. *Star Wars™ : Episode I La Menace Fantôme™*.



www.starwars.com
www.lucasarts.com
www.playstation-europe.com/france



*[Il
est
des
cauchemars
dont
on
ne
revient
pas]*



SILENT HILL



Quand même la mort n'est plus une issue _ 16.07.99

Hot Line
08 36 68 16 15*

3615
KONAMI*

*233F/Mn

"SILENT HILL" est une marque déposée de Konami Co., Ltd. 1999 Konami tous droits réservés. "PS" et "PLAYSTATION", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

www.konami-europe.com